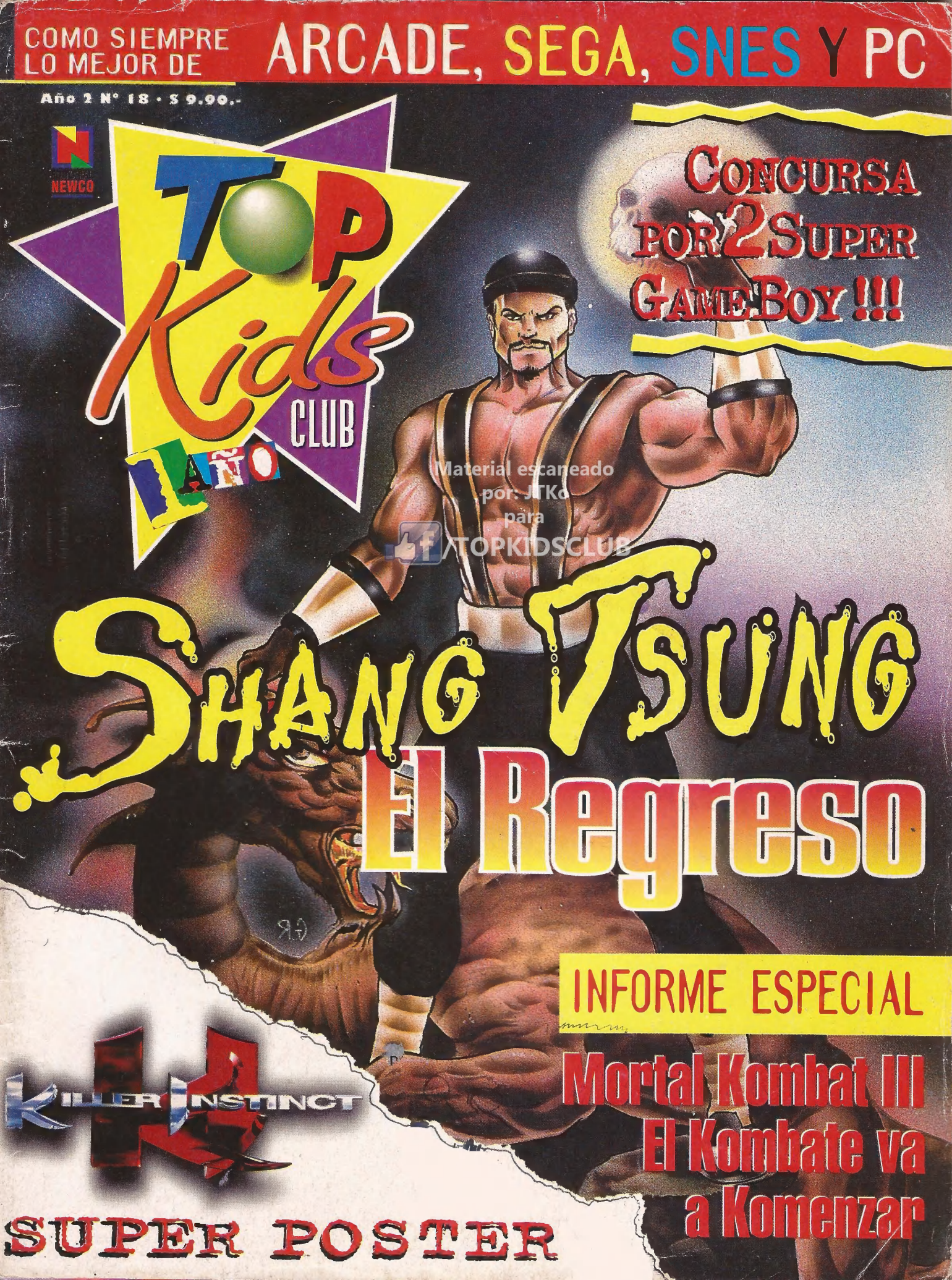
COMO SIEMPRE LO MEJOR DE ARCADE, SEGA, SNES Y PC

Año 2 Nº 18 · $ 9.90.-



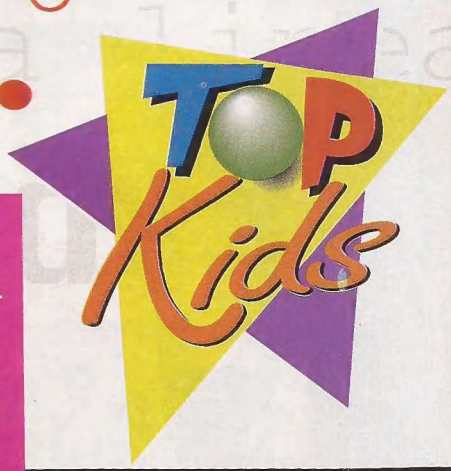
Si querés...

...dejar mensajes para el programa.

...participar de los sorteos y concursos.

...anotarte para participar en los combates.

...dejar trucos o pedirlos...



llamá a la linea

Top Kids

0-600-1234-4

Valor del minuto $ 0,30 + IVA.. Valido unicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

EDITORIAL NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
A. Miarnau
Redacción
Vicky
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stephane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodriguez
Asesoría Técnica
Jorge Smoler
Fotocromía
Save As...
(Esmeralda 479- 4°-
Tel. 325-9142)
Impreso el 20 de agosto de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a. (California 2715/31 Cap. Tel.: 302-7050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.: 304-9377)
Colaboradores
Emiliano Poliziopoulos
Tef-Aki-As-
Los Tres Mosqueteros:
Nicolas, Esteban y Cristian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastián

N° de Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su ® y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.
© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

EDITORIAL

... Y llegó setiembre

Teóricamente, le decimos adiós al frío. Teóricamente, el sol comienza a aparecer más temprano, los días son más cálidos y la fiaca típica de las mañanas invernales, desaparecerá lentamente hasta que casi ni se note. Claro, todo esto ocurre en teoría. A veces, el termómetro no respeta a las estaciones y, -también es probable- que el frío se demore en abandonarnos y que la modorra no afloje cuando suene el despertador.
Pero, más allá de todas estas predicciones, de lo que sí tenemos certeza es de que, durante este mes, se festeja el día de la primavera, que también es el día del estudiante. O sea, el día de todos nuestros lectores. También estamos seguros -y en esto el clima no tiene nada que ver- de que faltan escasos tres meses para las vacaciones. Y, también, de que con este número de Top Kids, el mes se te va a pasar volando. Por todo esto, bienvenido setiembre.

El Dire

SUMARIO

3 Editorial
4 Shang Tsung
8 Top Kids Games
10 Los Juegos del mes
18 Top Wins
22 Top Kids music
23 La página de Aki
24 Novedades
26 Informe especial: Mortal Kombat III
28 Top Questions
30 Contestador automático
31 Consultorio automático
34 Concursos y cupones
37 Nabos y nabas
38 La historia del Top Rock: Sumo
40 Top Tricks
44 El Club de Top Kids
46 Artistas Top
48 Comprendiendo los video games
50 Bla, bla, bla.
52 Top Secret
54 Top Kids Comic
56 Erase una vez...
57 Comic
62 Lo último
63 Mauricio Aarón Maquiavello-Futurómetro
64 Aldope Games
65 Los Coleccionistas
66 Try Again

Top Kids adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

Shang Tsung

El Regr

El viejo Shang Tsung reaparece en esta instancia del Mortal Kombat. Pero ahora luce joven y dicha juventud le provee más poderes que utilizara no sólo para defender a Shao Kahn. Este nuevo Shang Tsung tiene sus propios planes y oscuras intenciones.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Luego de la derrota a manos de Liu Kane, Shang Tsung regresó al Mundo Exterior con su suerte echada: iba a ser ejecutado. Lo sabemos: Shao Kahn no perdona los fracasos y el destino de este luchador era la muerte. Estaba marcado.

Pero Shang Tsung rogó, suplicó e imploró al amo del Mundo Exterior una nueva oportunidad. Fue entonces cuando Shao Kahn, misericordioso -un sentimiento poco acorde con su personalidad-, le perdonó la vida y le devolvió la juventud, otorgándole una nueva y última oportunidad. Claro, tanto servilismo también le era útil al amo del Mortal Kombat.

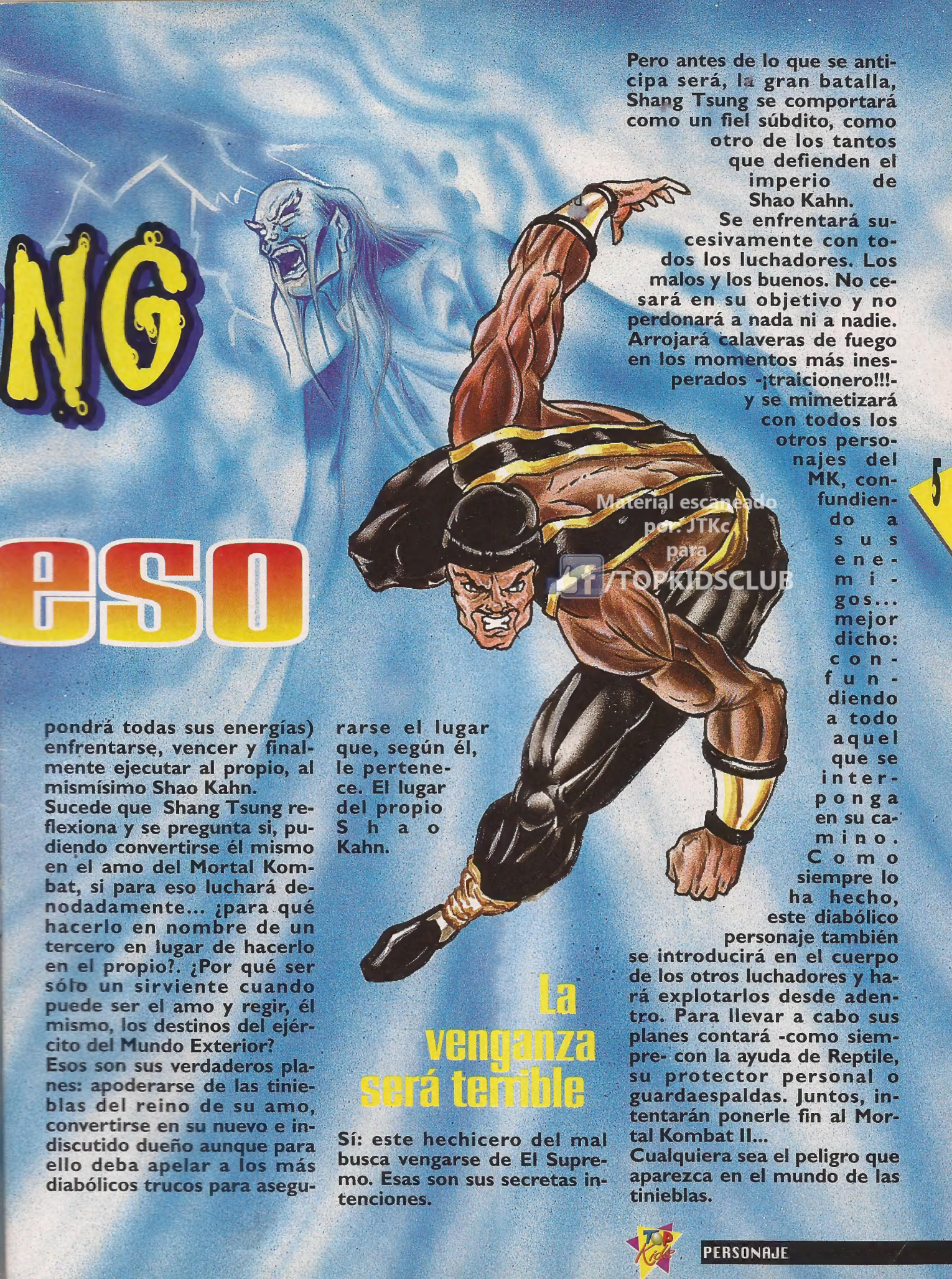
Sus planes secretos

Todo tiene precio y, la vida de este rejuvenecido Shang Tsung no es la excepción. Los ruegos que le devolvieron vida y juventud fueron acompañados de promesas. Shang Tsung prometió destrucción, aniquilar a todo aquel que se interponga en el camino de dominación de su amo. Eliminar todo estorbo llámese Cage, Jax, Liu Kane, Rayden o Kung Lao.

Pero este luchador que se apoderará de las almas de todo aquel que logre vencer -de esta manera, con las almas ajenas, Shang Tsung conserva esta nueva juventud- también tiene sus secretos (y muy peligrosos) planes.

Shang Tsung tiene buena memoria y no olvida que aquél al cual sirve estuvo a punto de matarlo. Destruirlo, sin más trámite. Es por esta razón que Shang Tsung juega sus cartas. Las promesas son vanas.

El desea destruir a todos los otros combatientes del Mortal Kombat, sí. Pero también tiene como objetivo casi único y excluyente (y en eso



NG eso

pondrá todas sus energías) enfrentarse, vencer y finalmente ejecutar al propio, al mismísimo Shao Kahn.
Sucede que Shang Tsung reflexiona y se pregunta si, pudiendo convertirse él mismo en el amo del Mortal Kombat, si para eso luchará denodadamente... ¿para qué hacerlo en nombre de un tercero en lugar de hacerlo en el propio?. ¿Por qué ser sólo un sirviente cuando puede ser el amo y regir, él mismo, los destinos del ejército del Mundo Exterior?
Esos son sus verdaderos planes: apoderarse de las tinieblas del reino de su amo, convertirse en su nuevo e indiscutido dueño aunque para ello deba apelar a los más diabólicos trucos para asegurarse el lugar que, según él, le pertenece. El lugar del propio Shao Kahn.

La venganza será terrible

Sí: este hechicero del mal busca vengarse de El Supremo. Esas son sus secretas intenciones.

Pero antes de lo que se anticipa será, la gran batalla, Shang Tsung se comportará como un fiel súbdito, como otro de los tantos que defienden el imperio de Shao Kahn.
Se enfrentará sucesivamente con todos los luchadores. Los malos y los buenos. No cesará en su objetivo y no perdonará a nada ni a nadie. Arrojará calaveras de fuego en los momentos más inesperados -¡traicionero!!!- y se mimetizará con todos los otros personajes del MK, confundiendo a sus enemigos... mejor dicho: confundiendo a todo aquel que se interponga en su camino. Como siempre lo ha hecho, este diabólico personaje también se introducirá en el cuerpo de los otros luchadores y hará explotarlos desde adentro. Para llevar a cabo sus planes contará -como siempre- con la ayuda de Reptile, su protector personal o guardaespaldas. Juntos, intentarán ponerle fin al Mortal Kombat II...
Cualquiera sea el peligro que aparezca en el mundo de las tinieblas.

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Luego de haber sido humillantemente derrotado en el MK I, a Shang Tsung le fue dada otra oportunidad. En el segundo torneo, Shang no iba a dirigir el campeonato (como en el MKI), sino que iba a competir, y para esto le fue devuelta su juventud. Posee una sola toma especial (la de tirar calaveras de fuego) pero es capaz de transformarse en cualquier luchador

FATALITY DE LA ENERGIA

Arriba, Abajo, Arriba, Patada Baja (bien cerca del enemigo).

FATALITY DE KINTARO

25 segundos antes de que termine el último round, apretá y mantené Piña Baja. Cuando aparezca el "Finish him", ponete a un paso de distancia de tu enemigo y soltalo.

FATALITY EXPLOSION

Mantener Patada Alta por dos segundos y soltar a un paso de distancia.

TRES CALAVERAS

Atrás, Atrás, Adelante, Adelante, Piña Alta

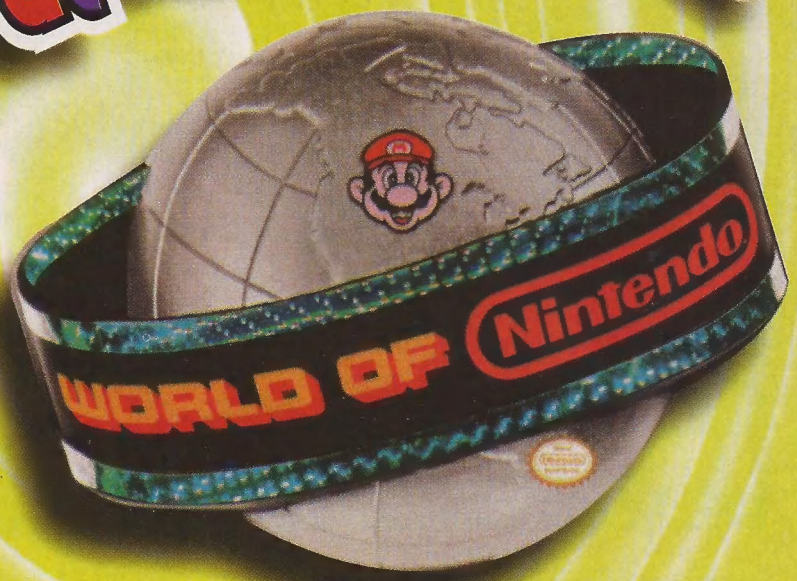
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

LOS MEJORES JUGUETES

Agente Oficial Nintendo®

Viajá a Nintendo U.S.A. con el país de las Maravillas



Acercate a nuestros centros especializados y encontrá la mayor variedad de juegos

- Ultimos lanzamientos para SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME BOY®
- Respaldo, garantía y service oficial Nintendo
- Las mejores ofertas en juegos y consolas

informate en Nuestros Locales de:

UNICENTER Paraná 3745 - Loc. 1149 - Martínez

ALTO PALERMO Arenales 3360 - Loc. 310 - Capital Federal

PASEO ALCORTA Salguero 3172 - Loc. 1001 - Capital Federal

TREN DE LA COSTA - Estac. San Isidro - J. B. de la Salle 653 - Loc. 603

Todas las Tarjetas de Crédito

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Killer Instinct	ENTRA
2	Donkey Kong Country	IGUAL
3	Mortal Kombat	BAJA
4	Súper Street Fighter II	BAJA
5	NBA Jam TE	IGUAL
6	Batman and Robin	SUBE
7	Mickey Manía	BAJA
8	Megaman X2	IGUAL
9	Super Punch Out!!!	BAJA
10	Super Metroid	IGUAL

GAME BOY®

1	Donkey Kong Land	ENTRA
2	Mortal Kombat II	BAJA
3	Wario's Land	IGUAL
4	Contra III	BAJA
5	Megaman V	IGUAL
6	Metroid II	SUBE
7	NBA Jam	BAJA
8	Super X Man	ENTRA
9	Tiny Toon	SUBE
10	Wario's Blast	BAJA

MEGA

1	Mortal Kombat	= 1
2	Virtua Racing	= 2
3	Fifa '95	↑2
4	Eternal Champions	↑1
5	World Cup Usa'94	↓1
6	Sonic III	↑3
7	Super Streert Fighter	↓1
8	Batman and Robin	↑2
9	Fifa International Soccer	↓6
10	Terminator II	= -

GAME GEAR

1	Mortal Kombat II	= 1
2	NBA Jam	↑1
3	Alladin	↓1
4	Sonic Chaos	↑2
5	Super Kick off	↑2
6	Tazmania	↓1
7	Mortal Kombat Y	↓3
8	Micromachines	= -
9	Sonic Spinball	↓2
10	X Man	↓1

Nintendo®

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

1	Punch Out!!!	IGUAL
2	Megaman V	SUBE
3	Super Mario Bros III	BAJA
4	Megaman VI	SUBE
5	Zeldal	ENTRA
6	Jungle Book	IGUAL
7	Kirby's Adventure	BAJA
8	Zelda II	IGUAL
9	Goal	SUBE
10	Rampaje	BAJA

VARONES

1	Street Fighter	↑ 4
2	Stargate	↓ 1
3	Alliens	↓ 1
4	El osito Teddy	↑ -
5	Nikko	↓ 2

NENAS

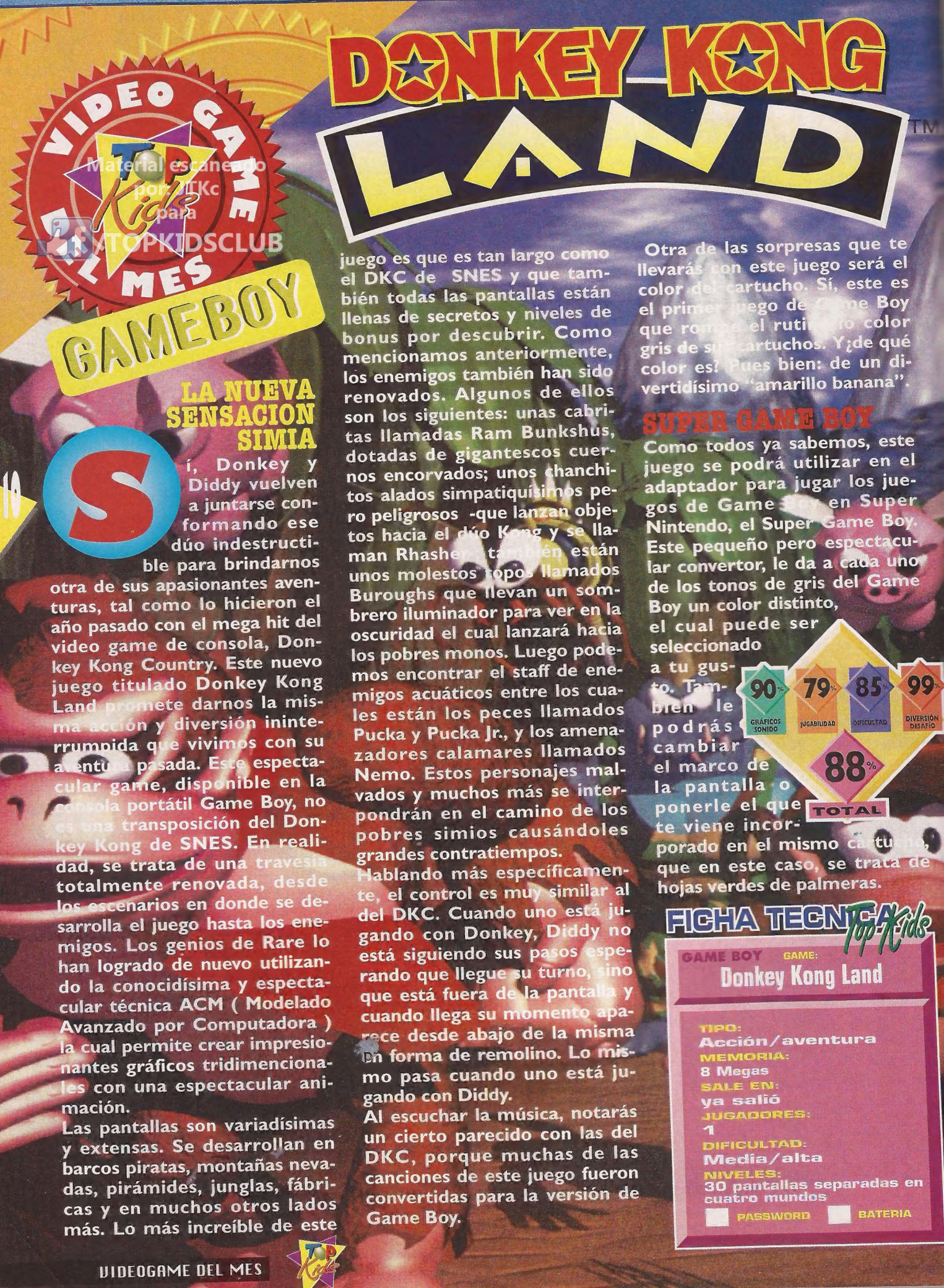
1	El osito Teddy	↑ -
2	Nenuco	↓ 1
3	La muñeca de Reina	↑ -
4	La Sirenita	↑ -
5	Mami Surprise	↓ 2

PC

1	Kyrandia III	↑ 1
2	King Quest VII	↓ 1
3	Decent	↑ 2
4	Alone in the dark	= -
5	UFO II	↓ 2
6	Wolf Druff	= -
7	Mortal Kombat	= -
8	Syndicate	↑ 1
9	Warcraft	↑ 1
10	Doom II	↓ 2

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	= -
2	Spaghetti	↑ -
3	Pictionary	↑ -
4	El juego de la vida	↑ -
5	Mouse Trap	= -



Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

GAMEBOY

DONKEY KONG LAND™

LA NUEVA SENSACION SIMIA

Sí, Donkey y Diddy vuelven a juntarse conformando ese dúo indestructible para brindarnos otra de sus apasionantes aventuras, tal como lo hicieron el año pasado con el mega hit del video game de consola, Donkey Kong Country. Este nuevo juego titulado Donkey Kong Land promete darnos la misma acción y diversión ininterrumpida que vivimos con su aventura pasada. Este espectacular game, disponible en la consola portátil Game Boy, no es una transposición del Donkey Kong de SNES. En realidad, se trata de una travesía totalmente renovada, desde los escenarios en donde se desarrolla el juego hasta los enemigos. Los genios de Rare lo han logrado de nuevo utilizando la conocidísima y espectacular técnica ACM (Modelado Avanzado por Computadora) la cual permite crear impresionantes gráficos tridimencionales con una espectacular animación.

Las pantallas son variadísimas y extensas. Se desarrollan en barcos piratas, montañas nevadas, pirámides, junglas, fábricas y en muchos otros lados más. Lo más increíble de este juego es que es tan largo como el DKC de SNES y que también todas las pantallas están llenas de secretos y niveles de bonus por descubrir. Como mencionamos anteriormente, los enemigos también han sido renovados. Algunos de ellos son los siguientes: unas cabritas llamadas Ram Bunkshus, dotadas de gigantescos cuernos encorvados; unos chanchitos alados simpatiquísimos pero peligrosos -que lanzan objetos hacia el dúo Kong y se llaman Rhashes- también están unos molestos topos llamados Buroughs que llevan un sombrero iluminador para ver en la oscuridad el cual lanzará hacia los pobres monos. Luego podemos encontrar el staff de enemigos acuáticos entre los cuales están los peces llamados Pucka y Pucka Jr., y los amenazadores calamares llamados Nemo. Estos personajes malvados y muchos más se interpondrán en el camino de los pobres simios causándoles grandes contratiempos.

Hablando más específicamente, el control es muy similar al del DKC. Cuando uno está jugando con Donkey, Diddy no está siguiendo sus pasos esperando que llegue su turno, sino que está fuera de la pantalla y cuando llega su momento aparece desde abajo de la misma en forma de remolino. Lo mismo pasa cuando uno está jugando con Diddy.

Al escuchar la música, notarás un cierto parecido con las del DKC, porque muchas de las canciones de este juego fueron convertidas para la versión de Game Boy.

Otra de las sorpresas que te llevarás con este juego será el color del cartucho. Sí, este es el primer juego de Game Boy que rompe el rutinario color gris de sus cartuchos. Y¿de qué color es? Pues bien: de un divertidísimo "amarillo banana".

SUPER GAME BOY

Como todos ya sabemos, este juego se podrá utilizar en el adaptador para jugar los juegos de Game Boy en Super Nintendo, el Super Game Boy. Este pequeño pero espectacular convertor, le da a cada uno de los tonos de gris del Game Boy un color distinto, el cual puede ser seleccionado a tu gusto. También le podrás cambiar el marco de la pantalla o ponerle el que te viene incorporado en el mismo cartucho, que en este caso, se trata de hojas verdes de palmeras.

GRÁFICOS SONIDO	JUGABILIDAD	DIFICULTAD	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
90%	79%	85%	99%	88%

FICHA TECNICA Top Kids

GAME BOY — GAME: Donkey Kong Land

TIPO: Acción/aventura
MEMORIA: 8 Megas
SALE EN: ya salió
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: 30 pantallas separadas en cuatro mundos
PASSWORD — BATERIA

Material escaneado
por: JTKe
para
/TOPKIDSCLUB
EN QUE
PLANETA
VIVIS?
La nueva Sega Saturn ya está en el Mundo del Videojuego
En qué otro mundo podía ser? Una máquina alucinante, como nunca te imaginaste.
Tres procesadores de 32-bits, 16,7 millones de colores, un sonido que te va quitar la respiración, y los mejores títulos. Venite ya al Mundo del Videojuego y entrá en la dimensión de SEGA SATURN. Y si no podés venir, llamás por teléfono y te lo mandamos a tu casa. Decile a tu viejo que llame con vos con la tarjeta de crédito al 951-1903/1924/3091 ó 831-9635. Se pueden pagar en 3, 6 o 12 pagos. Tienen garantía oficial y el respaldo técnico de El Mundo del Videojuego. No seas marciano.
Corrientes 2171- Scalabrini Ortiz 2479- En Mendoza: Las Heras 257. Tel.: (061) 253365
VIDEOJUEGO
DISTRIBUIDOR OFICIAL
Nintendo

Material escaneado por STKC para TOPKIDSCLUB

SKELETON KREW

FICHA TECNICA

MEGA GAME
SKELETON KREW

TIPO:
Acción/aventuras
MEMORIA:
16 Megas
SALE EN:
ya salió
JUGADORES:
2
DIFICULTAD:
Media
NIVELES:
-

☐ PASSWORD ☐ BATERIA

EL JUEGO

En el game vos controlas a uno de los mercenarios y vas avanzando por los niveles con una vista en perspectiva, inclinada. Tu misión es muy simple: avanzar por las calles, recoger toda la plata que puedas y destruir todo lo que veas.

LA HISTORIA

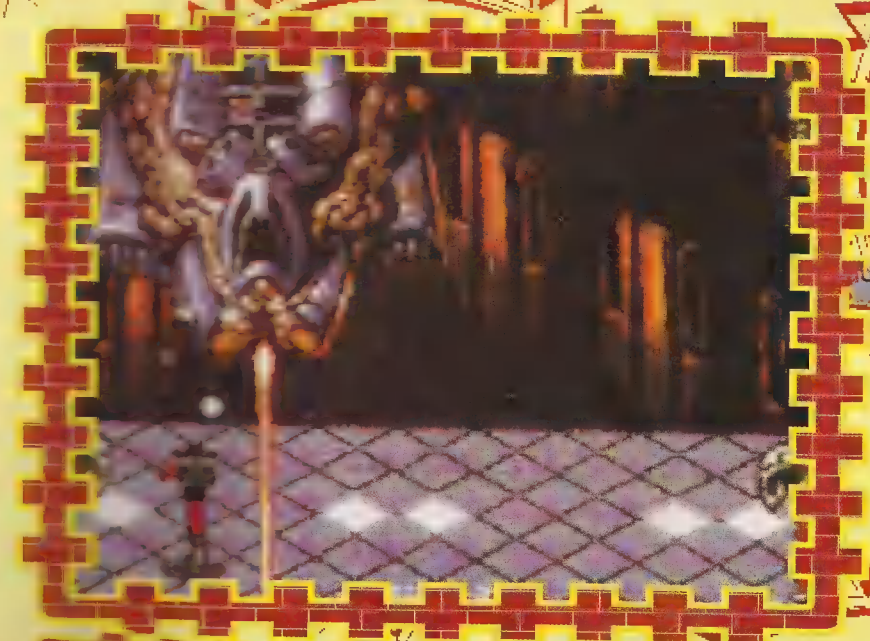
Monstro City, una ciudad imaginaria de los Estados Unidos, está siendo invadida por Dead Inc (Muertos Incorporados). Esta compañía esta usando animales con mutaciones para conquistar las calles. El último recurso de la armada acaba de ser usado: Han llamado a Skeleton Krew, la fuerza de mercenarios mas fuerte del mundo para combatirlos.

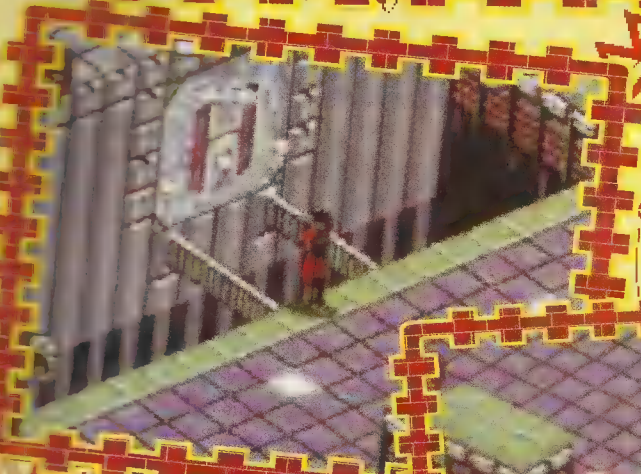
LA ACCION

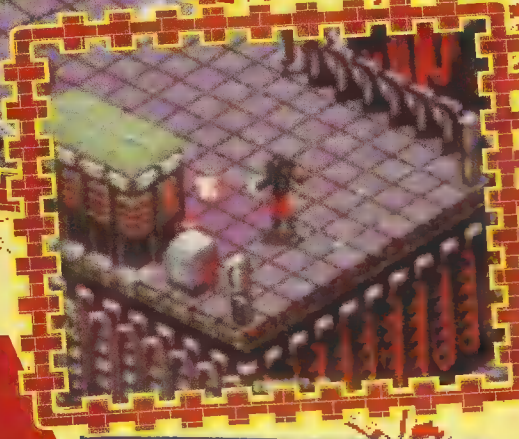
Durante el juego te vas a encontrar con muchos enemigos y te vas a ver envuelto en enfrentamientos muy duros. Por suerte, las balas y las bombas no se te acaban nunca. Los enemigos atacan por los cuatro costados y vienen en formas muy, muy variadas.

LA AVENTURA

En el juego no solo vas a tener que disparar a todo lo que se mueva, sino que también vas a tener que encontrar puertas, mover bloques, activar mecanismos para poder avanzar y solucionar pequeñas adivinanzas y laberintos.







El Veredicto

Skeleton Krew es un juego de acción y aventuras con mucha diversión. La velocidad en que se juega es bastante rápida, por lo que la acción se hace todavía más intensa.

Como te contamos en los párrafos anteriores, los gráficos y sonidos son muy buenos, al igual que la historia y los demás elementos que intervienen en el juego.

Para aquellos jugadores que les gustaron juegos tales como Zombies ate my Neighbours y Soldiers of Fortune, o que simplemente les gustan los games de acción como el que acabamos de describir, Skeleton Krew los tendrá ocupados por muchas horas.

GRÁFICOS SONIDO	JUGABILIDAD	DIFICULTAD	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
90%	84%	88%	93%	90%

LOS GRAFICOS

Son detallados, con buena definición y en general son impresionantes. Los escenarios cambian bastante en cada uno de los seis niveles que tiene el juego, algunos de ellos tienen pozos de lava, drenajes y hasta fábricas.

Los personajes y los enemigos también son detallados y están muy bien animados. El sonido es bastante bueno pero es algo repetitivo.

EL CONTROL

La vista inclinada del juego hace que sus graficos sean muy buenos y que tenga una acción sorprendente, pero para controlar a los personajes correctamente se necesita paciencia y práctica, ya que es difícil acostumbrarse a la inclinación de la pantalla (al principio tus disparos van a ir para cualquier lado, pero cuando te acostumbres, es muy fácil jugar).

Material escaneado por: TKC para TOPKIDSCLUB

FICHA TECNICA Top Kids

SNES — GAME: **Killer Instinct**

TIPO: Lucha futurista
MEMORIA: 32 Megas
SALE EN: Agosto 1995
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: 11 luchas
PASSWORD — BATERIA

En los ultimos tiempos, todos los videomaniacos estábamos a la espera de las nuevas máquinas de video juegos como por ejemplo [illegible] Playstation, el Nintendo Ultra 64 [illegible] Sega Saturn y dejando de [illegible] actuales sistemas, [illegible] el Super Nintendo o el [illegible].
En esta ocasión, y [illegible] de costumbre, el que se destaca por sobre los demás es el increíble sistema de 16-bit de Nintendo, el Super Nintendo Entertainment System, el cual se encuentra, en este momento, en su etapa de máximo esplendo. Por esta razón, vamos a ocuparnos de este juego en esta oportunidad. Los programadores y técnicos creadores de modernas tecnologías y juegos, nos sorprenden día a día con los avances gráficos, auditivos, y todos los factores que intervienen en un video game. El ejemplo más reciente es el reiteradísimo Donkey Kong Country, que ya tiene su secuela y que a simple vista es muy superior a su primera versión gracias a los efectos visuales incorporados y a su entretenida y atrapante historia.
Ultimamente, el hit del video juego de arcade ha sido el Killer Instinct, que a pesar de haberle brindado numerosas páginas de nuestra revista, las informaciones de los archivos secretos Top Kids no han sido publicadas en su totalidad.
En este caso hablaremos de la versión para el Super NES. Seguramente, habrás leído en números anteriores de nuestra revista que el KI iba a ser el primer juego que acompañaría al nuevo sistema de 64-bit de Nintendo a lanzar en abril de 1996, el ULTRA 64. Entonces ¿por [illegible] Nintendo lanzará una versión [illegible]. La industria del video [illegible], cambia día a día y es por eso [illegible] Rare, la empresa más importante en el descubrimiento de juegos (y en la cual Nintendo hizo una inversión multimillonaria para que sea de su exclusividad) no se ha quedado de brazos cruzados. Trabajando en la creación de DKC y otros proyectos, han descubierto nuevos métodos de compresión que han hecho posible producir la transposición hogareña del KI.

SUPER NES KI !!!

Sí, aunque no lo creas, es cierto. Lo que han introducido en este cartucho de 32-megas no es algo simple y ya visto en una consola de 16-bit. Todos, los once personajes que conforman el staff de luchadores (Jago, Fulgore, Spinal, Chief Thunder, B.Orchid, Riptor, Glacious, Cyberwulf, Cinder, T.J.Combo, y el jefe final Eyedol.) estarán esperándote con todos sus movimientos especiales, fatalitys y combos.
Metiéndose más en el juego, el control fue simplificado. Los creadores del mismo, no querían que sólo las personas que tienen una gran habilidad puedan ejecutar los complicados combos o las tomas especiales. Fue hecho para que cualquiera pueda adaptarse fácilmente al mismo.
El juego se ve excelente y de acuerdo con el director del descubrimiento del producto, KEN LOBB, hay una gran cantidad de detalles con respecto al arcade. Describiendo algunas de las técnicas que otorgan al juego estos detalles, Lobb dice: "a veces, la emulación de la realidad, es mejor que la realidad misma." Para darte algunos ejemplos, en la pantalla de Jago podrás observar que el fondo, que en los arcades es totalmente negro, en SNES tiene un buenísimo degradé o, en la pantalla de Fulgore, que se desarrolla en una fábrica, podrás ver luces que hacen cambiar de color a los objetos que se interponen ante ellas. También verás detallados "foregrounds" -son todos los gráficos que se ven por delante de la escena [illegible] están ausentes en la v[illegible]n de a[illegible] (te podrás[illegible]ar c[illegible]o los pinches que es[illegible] delante [illegible]os luchadores [illegible]talla de L[illegible]ol).
Los detalles más sobresalientes en esta nueva adaptación son las reflexiones. En ambas, se han podido hacer increíbles reflexiones sobre el piso de objetos pertenecientes a las pantallas. Y cuando el equipo creador de este game se reunió para hablar de la versión de 16-bit, algunos integrantes dijeron: "eso es realmente espectacular. Entonces si logramos hacer reflexiones de objetos pertenecientes a las pantallas, ¿por qué no hacemos las reflexiones de los mismísimos personajes?" Los programadores dijeron que eso era imposible. Pero luego, investigando y yendo de aquí para allá, lo lograron. Debido a ello, en SNES el piso de todas las pantallas funcionará a modo de espejo, reflejando detalladamente todos los golpes, saltos y movimientos que realicen los contendientes.
Por el contrario, hay algunas desventajas con respecto al arcade. Se ha puesto todo el empeño y capacidad para reproducir los efectos y

complejas animaciones que este juego posee, pero esos esfuerzos no fueron suficientes para igualar las escalas de los escenarios y los personajes, o las pantallas que giran 360 grados alrededor de la lucha, o las secuencias de full-motion video que prescriben a los luchadores en la apertura y entre batalla y batalla.
Pero una de las cosas que hay que tener en cuenta es que los gráficos y el sonido no son los factores más importantes para jugar a un juego de lucha, sino que lo más importante es la acción y la diversión que te pueda ofrecer, y realmente, este título satisfacerá tus deseos de entretenimiento. Sin embargo, todos los detalles faltantes -que no influyen en la parte jugable del game- fueron resueltos de alguna manera. Todas las pantallas fueron simplificadas de acuerdo con su complejidad y, para solucionar el tema de las escenas de full-motion video, se sacaron de todas las animaciones [illegible] partes y se [illegible] gráficos [illegible] dores. [illegible] mi[illegible]cia q[illegible] al a[illegible] que tendrás un menú de opciones en el cual podrás configurar los botones del control a tu gusto, determinar el nivel de dificultad del game o cancelar o no los 100 segundos en que se desarrolla la pelea. También podrás jugar el campeonato contra un amigo o dejar que la máquina te organice el fixture para ocho personas. Otra posibilidad es activar o no la opción de Random select que te forzará a jugar con el personaje que la computadora te elija; la facilitación de realizar los Combo Breakers que sirven para quebrar el progreso de un combo, o la novedosa opción de Practise Mode en la cual lucharás contra la máquina pero sin que nadie pierda la energía.
Este juego es completísimo, desde la parte gráfica hasta la parte de temas, combos y fatalitys. Como ya hemos dicho anteriormente, el control es bastante fácil de incorporar, pero para darte una seguridad absoluta para que puedas disfrutar aún más del juego, junto con el cartucho y el CD de regalo, te vendrá el manual de instrucciones en el que tendrás una explicación de todas las opciones y movimientos de tus personajes, inclusive los combos. Sí, en sólo cuatro páginas de manual, hay una explicación a fondo para que puedas ser un master de los combos. Pero antes que nada, ¿qué es un combo? Los combos son básicamente una combinación de botones que producen múltiples golpes. En el manual encontrarás 3 secciones en las cuales aprenderás desde lo más básico hasta lo más complejo. En cada sección se utiliza una teoría distinta. En la primera, llamada E.C.T (teoría elementaria del combo), aprenderás a desarrollar los movimientos básicos para comenzar y terminar un combo. En la segunda sección, llamada I.C.T. (Teoría intermedia del combo), podrás aprender a quebrar el progreso de un combo mediante una toma especial llamada Combo Breaker. Y en la tercera, llamada [illegible] bo), te [illegible]rán a [illegible]ar [illegible] bos [illegible] bos q[illegible] a los 64 golpes [illegible]te y los fatalities q[illegible] reciben el nombre de Danger Moves.

RARE LA MEJOR

REDMOND, WASHINTONG; ABRIL 18 de 1995 -- Nintendo anuncia que ha formado la alianza más poderosa del mundo para el descubrimiento de altas tecnologías y juegos de última generación. Hoy, Nintendo está orgullosa de decir que ha hecho una inversión multimillonaria otorgándole a RARE el 25% de sus acciones, marcando la primera inversión que Nintendo realiza en una compañía de video juegos fuera de Japón.
Bajo los términos del acuerdo, Rare producirá games principalmente para las consolas SNES y ULTRA 64, y secundariamente para los sistemas portátiles GAME BOY y VIRTUAL BOY. Rare, compañía inglesa, situada en Twycross, fue la responsable de la producción del espectacular Donkey Kong Country. Con el descubrimiento de la tecnología ACM, Rare tiene la capacidad de realizar juegos con tremendos gráficos y animaciones suaves y perfectas, lo comprobamos con las últimas creaciones, Donkey Kong Country 2 y Killer Instinct.
Si no te acordás de lo que es ACM (Modelado Avanzado por Computadora), te daremos esta simple explicación. Para realizar esos impresionantes gráficos, los programadores de Rare los crean en millones de colores con computadoras de Silicon Graphics para luego transformarlos en gráficos menos complejos y con los colores que soporte el sistema a utilizar, que en el caso del SNES es de 256 en pantalla.

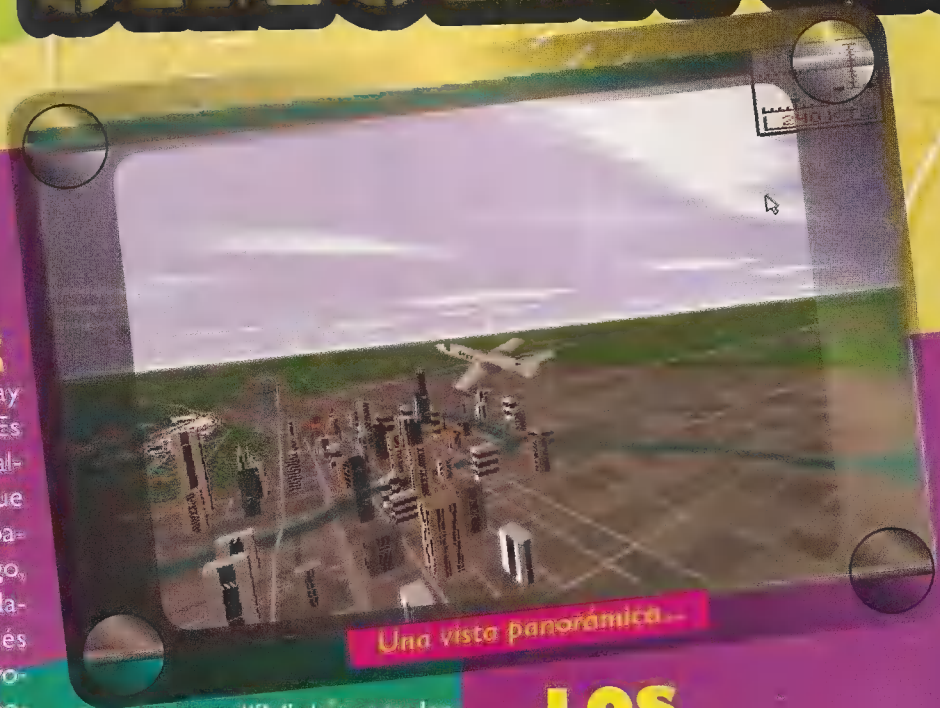
KILLER CUTS !

Luego de todo lo que Nintendo ha puesto a nuestra disposición lanzando este arrasador título, hay algo más que no puede dejar de mencionarse. Si querés comprobar [illegible] de Sh[illegible]a de arca[illegible] escu[illegible] bien... porque con [illegible] millones de [illegible]idad [illegible]drán [illegible] Agosto [illegible] Nintendo regalará un espectacular CD, llamado "Killer Cuts", con las 15 músicas originales más una secreta llamada "Humilation".
Los títulos incluidos son: 1-Kl felling, 2-The way you move, 3-Controlling transmission, 4-Oh yeah, 5-Its a jungle, 6-Do it now, 7-Full-Gore, 8-The Instinct, 9-Yo! Check this out, 10-Freeze, 11-Trailblazer, 12-Tooth & Claw, 13-Ya Ha Haa, 14-Rumble, 15-The extreme.

Material escaneado por: 47Ko para TORKIDSCLUB

PC

Flight SIMULATOR


Una vista panorámica...

LO QUE HAY QUE HACER

En realidad, no hay que hacer nada. Es decir que no hay algo determinado que tengas que hacer para terminarte el juego, es por eso que se llama un simulador de vuelo. Simplemente hacés lo que quieras, como despegar, volar y aterrizar (pero si querés podes hacer piruetas aéreas, volar entre medio de los edificios, etc).

LOS AVIONES

Al comprar el juego tenés cuatro aviones distintos, cada uno con sus ventajas y desventajas reales. El mas fácil de usar es una avioneta Cessna, que responde bien y es algo lenta. Para los que ya tienen algo de experiencia, un avión Learjet (a turbina) es lo ideal. Es muy rápido pero no es tan maniobrable como la avioneta.

Un avión de la primera guerra mundial as la tercer aeronave que tiene el juego. Está recomendada para los más expertos ya que es muy maniobrable (tal vez demasiado) y es muy difícil de controlar.

El último avión que se puede usar en el juego es un planeador. Controlarlo es completamente distinto a controlar a los demás aviones y al hacerlo uno realmente se relaja.

LOS CONTROLES Y LOS DETALLES

Los aviones son reales en todos sus aspectos, inclusive en la maniobrabilidad y en la forma que vuelan. Si se mira bien, se van a poder ver los detalles, como el movimiento de los alerones y de la cola del avión.

LOS AEROPUERTOS

Como con las otras cosas que tiene el juego, los aeropuertos también

FICHA TECNICA

Top Kids

PC

GAME:
MS Flight Simulator

TIPO:
Simulación aerea

MEMORIA:
-

SALE EN:
ya salió

JUGADORES:
2

DIFICULTAD:
Media

NIVELES:
-

☐ PASSWORD ☐ BATERIA

Sobrevolando un pequeño aeropuerto con el planeador

Esperando el permiso de la torre para despegar...

son reales. Hay decenas en el juego y están ubicados en la latitud y longitud correctas, por lo que uno puede viajar de ciudad en ciudad.

LAS VISTAS

La vista del avión puede ser de cualquier lado: desde el interior, desde atrás, de costado, o desde donde se quiera. Se puede, por ejemplo, ver al avión despegar desde la torre de control (es muy, muy real). También se pueden agregar vistas en cuadrados más pequeños que sean desde otros ángulos o que tengan un mapa.

El jet, volando por la ciudad

LAS OPCIONES

El juego está lleno de opciones. Hay instrucciones de vuelo para aprender a despegar, volar y aterrizar, vuelos de demostración, escenarios especiales, estadísticas y mucho más. Inclusive hay una opción para "sacarle una foto al avión" y guardarla como un archivo gráfico.

El aeropuerto de chicago

El Veredicto

Flight Simulator 5.0, de Microsoft, es el mejor simulador de vuelo que existe para la PC. No es una "novedad", pero es lo más similar que existe a manejar un avión real. Es muy completo y tiene una gran ventaja: los kits.
Los kits son programas que vienen por separado que le permiten al usuario diseñar su propio avión, su propio aeropuerto o su propia ciudad. Así por ejemplo, se puede diseñar una especie de súper jumbo con cuatro súper turbinas o una ciudad parecida a Buenos Aires.
Pero con o sin Kits el juego es como dijimos anteriormente: el mejor simulador de vuelo en estos momentos, por lo que ningún amante de la aviación puede, al menos, dejar de darle una mirada.

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

TOP WINS

Material escaneado por: JTKo para /TOPKIDSCLUB

TOP WINS, el lugar en donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames y, de paso, ganarte un Super Game Boy. Hay dos formas de ganar. Por una parte, nosotros ponemos mes a mes en esta sección un récord que tenés que tratar de batir, y si lo lográs (o llegas cerca) sacarle una foto a tu televisor siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje mas alto le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga, ganará otro Super Game Boy.

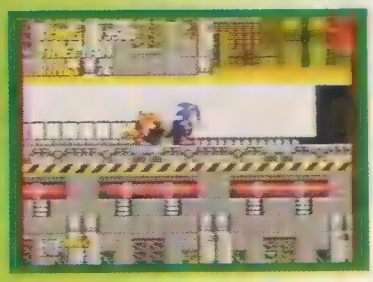
RÉCORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO
SONIC 2

CONSOLA
MEGA

RÉCORD
Pasarse en el menor tiempo el nivel Chemical plant zone 1.

NOTA
El objetivo de este nuevo reto es tratar de terminar la pantalla Chemical planto zone 1 (nivel 2-1) lo mas rápido que puedas. No hace falta que trates de agarrar monedas o items.

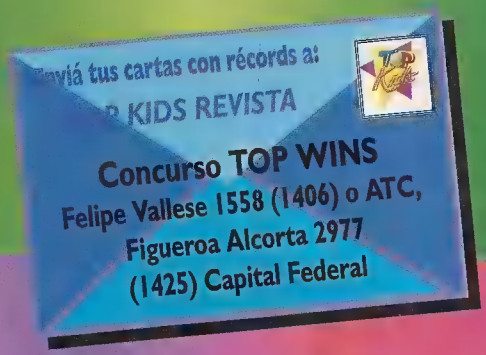


La P
Camp

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, que puntaje hiciste, con que personaje, etc) junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le de ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.

Recordamos que siguen en pie los concursos del Uniracers (quien hace el mejor tiempo), el del Fifa Int. Soccer (lograr la mayor diferencia de goles contra Alemania), el del MKII (lograr la mayor cantidad de simbolos) y el de este mes.



El sorteo de este mes le corresponde al NBA Jam y NBA Jam T.E. y el ganador es:

Maximiliano Torres

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO

→ **Esteban Marquez**

Y LOS OTROS CAMPEONES
(aunque no hayan ganado nada)

→ **Victor Cantori**
Logró una diferencia de 30 goles en el Fifa International Soccer

→ **Federico Higlino**
Logró una diferencia de 19 goles en el Fifa International Soccer

→ **Oscar Frentes**
Logró una diferencia de 17 goles en el Fifa International Soccer

→ **Lucio Granioli**
Descubrió todos los niveles en el DKC

→ **Esteban Marquez**
Descubrió todos los niveles en el DKC en una hora

→ **Julio Vianta**
Se termino el Kirby's avalanche para SNES

Página de los Leones

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

AHORA LOS TOP JUNTOS

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

NUEVA CAJA EN ESPAÑOL.

BUSCALO EN LOS AGENTES OFICIALES NINTENDO Y NO TE OLVIDES DE EXIGIR TU GARANTIA Y PARTICIPA EN GRANDES PREMIOS.

Only For 2

Nintendo®

GARANTIA 1 AÑO

SUPER NINTENDO

+

DONKEY KONG COUNTRY

=

DONKEY KONG SET

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Para informes de la Red de Agentes Nintendo llama al (01) 633-4005.

MÚSICA NACIONAL

1. **Traición a la mexicana**
(La Zimbabwe)

2. **Mal Bicho**
(Los Fabulosos Cadillacs)

3. **Ella usó mi cabeza como un revólver**
(Soda Stereo)

4. **Circo Beat**
(Fito Páez)

5. **Deja de pedir perdón**
(Diego Torres)

6. **Te quiero**
(Ignacio Coppani)

7. **Milonga del Marinero y el Capitán**
(Los Rodríguez)

8. **Todo cambia**
(Man Ray)

9. **Parate y mira**
(Los Pericos)

10. **Montón de nada**
(Memphis La Blusera)

MÚSICA INTERNACIONAL

1. **Here comes the hostpepper**
(Ini Kamoze)

2. **No more Y love you**
(Annie Lennox)

3. **El condón**
(Machito Ponce)

4. **Fat Boy**
(Max a millon)

5. **Dime la verdad**
(Marta Sánchez)

6. **Oda a mi familia**
(The Cranberries)

7. **Basquet Case**
(Green Days)

8. **El rebelde en mí**
(Jimmy Cliff)

9. **Simpatía por el demonio**
(Rolling Stones)

10. **Crazy**
(Aerosmith)

Estos rankings se hicieron con los formualrios que vos llenaste para el programa Top Kids de ATC. Sólo tu voto puede modificarlos. Si esa es tu idea, escribinos a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital.

LIFE FITNESS EXERTAINMENT SYSTEM

En este número les voy a mostrar un accesorio de realidad virtual que me dejo impresionado y que seguramente a ustedes les pasara lo mismo.

Este accesorio, es algo fuera de lo común.

Todo comenzó cuando las compañías Life Fitness y Nintendo se reunieron para lanzar algo fuera de lo común, único e impresionante, y sus deseos se hicieron realidad cuando lanzaron el Lifecycle.

Consiste en una bicicleta especial que tiene colocados en ambos extremos de su manubrio un joystick de SuperNesDel manubrio izquierdo: el pad; del manubrio derecho los botones.

El Lifecycle se conecta a tu SuperNes a traves de un adaptador Exertainment.

Gracias a la experiencia de la compañia Life Fitness, podrás experimentar el andar en bicileta sobre piedras, nieve, montañas y fuego, sin siquiera salir de tu cuarto.

Por el momento hay varios juegos compatibles con este gran accesorio. Algunos de ellos son el Mountain Bike Rally y Speed Racer(Meteoro).El funcionamiento en el Mountain Bike Rally es sencillo, controlas una bicileta que pasa por todo tipo de terrenos.Se preguntaran como funciona con el Speed Racer(Meteoro).Facil, la direccion del auto se da con el pad que esta en el manubrio izquierdo,.la velocidad es dada por tu pedaleo, mientras mas pedalees, mas velocidad tomara el auto.

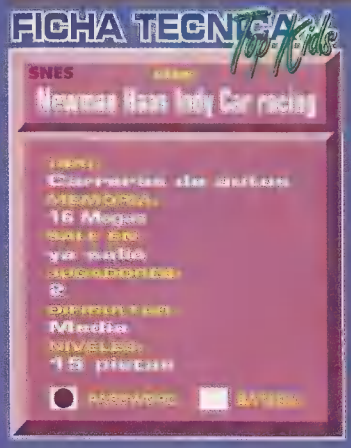
Personalmente, encuentro este accesorio muy interesante, ya que te podés divertir jugando a los videojueos, mientras hacés gimnasia en una bicicleta en medio de la subida de una gran montaña.

ESPECIAL DE DEPORTES

En nuestro país, los juegos de deportes no tienen tanta repercusión como los de lucha o los de aventuras. Sin embargo, hay una gran cantidad de títulos que, seguramente, te conquistarán en cuanto los conozcas. Para muestra basta un botón y, por esta razón, hemos seleccionado cuatro games de este estilo, de los cuales dos son de autos, uno de motos y el último, de lucha libre.

NEWMAN HAAS INDY CAR RACING WITH NIGEL MANSELL

FICHA TECNICA



Una vez más, el campeón Nigel Mansell hace su aparición en un juego de videojuegos, esta vez de la mano de Acclaim, un espectacular game para SNES.

Este nuevo juego de carreras de autos tiene grandes mejoras con respecto al anterior en el que también participó Mansell producido por la empresa Game Teck. Entre otras podemos mencionar: se puede jugar de dos personas simultáneamente con la pantalla partida al medio; los gráficos son muy buenos y detallados y que, junto con el sonido de los motores, dan un increíble realismo al game. A estos dos componentes, se le suma el espectacular control que te permitirá experimentar una auténtica sensación de velocidad.

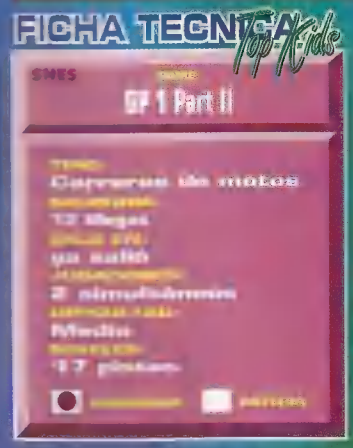
También cuenta con una gran cantidad de opciones como la de los cambios manuales que te dará la sensación de un verdadero manejo del vehículo, o la de los cambios automáticos que te facilitará manejar el coche. En la opción Simulation Mode, tendrás que correr con las verdaderas reglas de manejo en la pista que te dan. Y en el Arcade Mode podrás pisar tus ases sobre los pedales y utilizarlos cuando sea necesario.

En la opción para dos jugadores también tendrás la posibilidad de competir contra la computadora que, esta vez, está protagonizada por Mario Andretti, otro monstruo del automovilismo mundial.

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
90%	90%	100%	80%	90%

GP-1 PART LL

FICHA TECNICA



Una secuela a un espectacular a un impresionante juego de carreras se se aproxima montado en dos ruedas. Sí, GP-1 Part II ya salió en Enero de este mismo año y se destaca muchísimo en esta clase de game, carreras de motos. Este juego es muy similar a su versión anterior pero esta vez volvió con más opciones e innovaciones.

Los gráficos son muy buenos, detallados y realísticos, y junto con la animación de las motos que se mueven de un lado a otro y el espectacular control, dan a este juego un increíble realismo y también una sensación de estar arriba de tu vehículo inigualables.

En la pantalla de juego, tendrás marcado el cuenta kilómetros, el mapa de al pista con tu moto marcada, el puesto en que estás, y el tiempo en que das las vueltas.

A diferencia de su primer versión, hay una gran cantidad de diferencias con respecto a los modos de juego. La primera es la nueva opción para jugar de a dos personas simultáneamente con la pantalla dividida al medio. Luego, antes de correr el Grand Prix tendrás que someterte una prueba en la que tendrás que pasar las primeras cuatro pistas de la mejor manera posible para ver a qué equipo de carreras representarás. Si tuviste un buen desempeño en tu carrera, podrás representar a un muy buen equipo el cual te proporcionará mejores autos y seguridad para que puedas vencer en las siguientes ocasiones. También cuenta con un modo llamado "Time Attack Mode" en el cual podrás correr en cualquiera de la 17 pistas y marcar tus propios récords.

Así es que no te pierdas este gran juego de carreras de motos que tiene mucha acción y diversión que ofrecer.

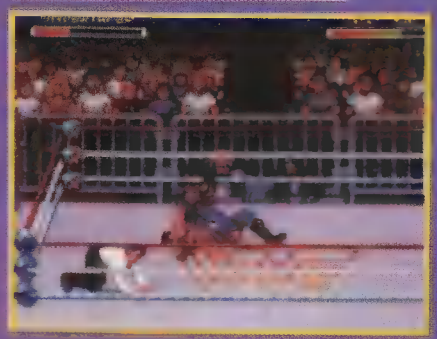
GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
85%	80%	80%	75%	80%

RAW POWER

FICHA TECNICA

SNES — GAME: Raw Power
TIPO: Lucha Libre
MEMORIA: 24 megas
SALE EN: ya salió
JUGADORES: 4
DIFICULTAD: Media
NIVELES: —
PASSWORD — BATERIA

Los fanáticos de los juegos de lucha libre como por ejemplo el WWF Wrestlemania presten mucha atención. La secuela del espectacular RAW de Acclaim ha salido a la luz por medio del Super Nintendo totalmente mejorado y renovado. Es más grande (con 24 megas de memoria), más fuerte (con sonidos y voces digitalizadas impresionantes), más brillante (con más y mejores gráficos digitalizados), y con más opciones que cualquier juego de lucha libre que hayas jugado hasta el momento.



Las opciones que tendrás disponibles en este juego son casi: One Or One, Tag Team, Survivor Series, Royal Rumble, Bedlam, y Raw Endurance. El control y la temática del juego son iguales a cualquier otro juego de lucha libre.

Las fotos digitalizadas son realmente espectaculares, pero no tienen un parecido absoluto con los personajes que estén peleando en el ring.

Hay muchísimas cosas nuevas pero estan muy limitadas a tu suerte porque todas dependen de si agarrás primero a tu oponente para poder conectarle una de ellas.

Lo más divertido que tiene este game es que se puede jugar de a cuatro personas a la vez con el adaptador para cuatro jugadores, creando un verdadero descontrol de golpes y patadas entre los cuatro participantes.

Si querés pasar momentos divertidísimos junto a tus amigos probá este impresionante juego que te hará pasar una innumerable cantidad de horas junto a tu Super NES.

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
85%	90%	79%	75%

82% TOTAL

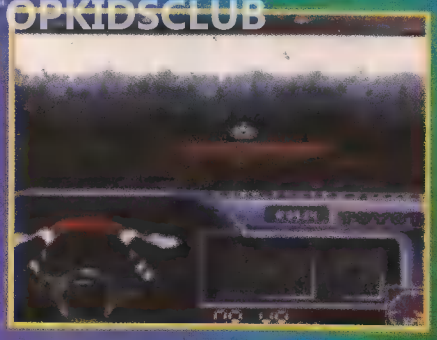
RALLY

FICHA TECNICA

SNES — GAME: Rally
TIPO: Carreras de rally
MEMORIA: 8 Megas
SALE EN: ya salió
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media
NIVELES: —
PASSWORD — BATERIA

A igual vez te hicistes esta pregunta: ¿Como podría estar en una gran carrera en medio de montañas y pantanos, con nieve y lluvia y con un espectacular auto resistente a todo lo que se interponga en su camino?

Bueno, ahora podrás cumplir tu sueño con el extraordinario game Rally, que de la mano de la empresa JVC alcanzara tu hogar mediante el sistema de 16 bit Super NES. Si, aquellos que experimentaron la sensación de el Super Off Road: The Baja podrán renovarla junto a este nuevo título de su mismo género.



Con mejores gráficos y sonidos, este juego te introducirá en esos apasionantes escenarios de nieve, barro, lluvia y muchos otros más de una forma realista y divertida, esquivando obstáculos como por ejemplo arboles, autos, conos. En esta ocasión, la vista del vehículo no será desde atrás sino que será desde a dentro de la cabina del mismo. En ella podrás observar el volante con las manos del conductor moviéndose para el mismo lado en que dirijas tu auto, también verás la palanca de cambios, el cuenta kilómetros, el total del tiempo transcurrido, y el limpiaparabrisas que se activará en caso de que llueva o nieve.

Una de las cosas que tiene en su contra es el malísimo control que producirá serias complicaciones en tu manejo, perdiendo el control del mismo en ciertas ocaciones en las que terminarás seguramente incrustado en un árbol o algo similar.

Tiene una gran cantidad de extensas y variadas pantallas, y también podrás jugar en un modo de práctica en el que seguramente incorporarás el complicado control que este juego posee.

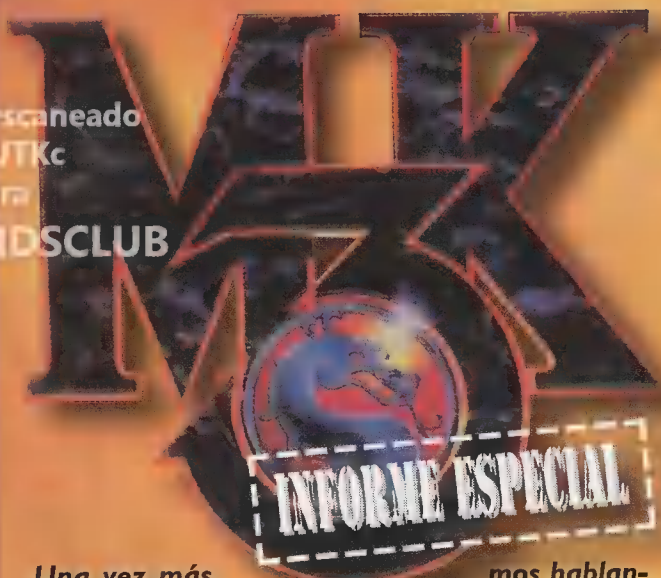
Si te gusta el rally, inclusive las carreras de autos, no te pierdas este fabuloso juego que seguramente satisfacerá tu necesidad de entretenimiento.

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
75%	80%	50%	70%

68% TOTAL

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

EL KOMBATE ESTA POR COMENZAR



Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

Algomásobre...

Una vez más, Top Kids te acerca la última información del video game. En este caso, hablaremos a fondo de uno de los hits de arcade y que, próximamente, entrará en las casas de muchos de sus fans. Estamos hablando de Mortal Kombat 3, la última creación de Williams Bally / Midway, lanzada el 23 de Marzo de 1995 en los arcades y que en octubre saldrá para los sistemas hogareños.

ROUND ONE · La historia

El comienzo: Hace miles de años, en un estado del Lejano Este, los habitantes de ese rincón del mapa recibieron visiones de un reino oscuro. Este reino se empezó a conocer como OUTWORLD. Además de oscuro, caótico y estaba gobernado por un emperador vicioso. Los sabios hombres de la tierra sabían que si las condiciones correctas se daban algún día, se iba a poder viajar a través de un portal desde y hacia el reino oscuro. Las condiciones para lograrlo se basaban en desbalancear las fuerzas positivas y negativas que mantenían a nuestro universo estable. Los hombres de la tierra acudieron a los Dioses para evitar la invasión del Outworld. Debido a ello, decidieron crear el torneo llamado Mortal Kombat para proteger no sólo al reino de la tierra sino, también, a nuestras propias almas.

Y la historia continuó: Shang Tsung, un hechicero demoníaco fue transportado a la Tierra representando al Outworld. Poco a poco se fue transformando en un ser imbatible, venciendo a todo rival y destruyéndolo tanto físicamente como espiritualmente porque todas las almas de sus víctimas eran absorbidas por él. Esta despreciable personalidad del mal convirtió el torneo en una lucha a matar o morir. Luego apareció un poderoso luchador del bien, Kung Lao, que con su habilidad y fortaleza pudo vencer a Shang Tsung enviándolo de regreso a donde pertenecía. Pasó mucho tiempo, hasta que Shang Tsung volvió para cobrar venganza y abrir el portal entre la Tierra y el Outworld pero esta vez con su súbdito Goro. Ambos vinieron para desbalancear las fuerzas y convertir el planeta en un mundo desastroso. El impuso su poder en el Torneo Shaolín y en el cual sólo sobrevivieron siete luchadores. El aparente triunfo de Shang Tsung se convirtió en una violenta derrota frente a Liu Kang. Frente a una certera ejecución por haber fallado y por la muerte de Goro, Shang Tsung convence a Shao Kang, emperador del Outworld, para que le conceda otra oportunidad. Su nuevo plan era el de atraer a sus enemigos para competir en el Outworld en donde se encontrarían con Shao Kahn, quién le daría una muerte segura a cada uno de ellos.

El mal renace: Durante siglos, la tierra ha utilizado el torneo Mortal Kombat para defenderse del emperador del Outworld, Shao Kahn. Pero Kahn se frustró por varios intentos fallidos de conquistar la tierra através de las batallas que encerraba el torneo. Entonces decidió recomenzar un maléfico plan que había empezado hace 10.000 años, en los tiempos en que tenía junto a él una reina llamada Sindel. Su muerte prematura fue devastadora para Kahn. Shang Tsung, el sacerdote de la oscuridad de Shao Kahn, iba a lograr que el espíritu de Sindel renaciera, no en el Outworld sino en el mismo reino de la tierra. Este acto profano brindaba a Shao Kahn el poder de interponerse ante la puerta dimensional, y nuevamente junto a su reina Sindel dominarían la tierra por completo.

La conquista: introduciéndose en la tierra mediante el portal, Shao Kahn destruyó toda vida humana absorbiendo todas las almas e incorporándolas en él mismo. Lentamente, la Tierra comenzó a transformarse en una parte del mismo Outworld. Pero afortunadamente hubo algunas almas que Shao Kahn no pudo tomar. Estas almas pertenecían a los luchadores que fueron elegidos para representar a la tierra en un nuevo Mortal Kombat. Estos luchadores se encontraban dispersos por todo el planeta y Kahn envió a un fuerte ejército para eliminarlos por completo. Algunos luchadores sobrevivieron el ataque, pero muchos otros no. Los pocos sobrevivientes mantuvieron -y aún mantienen- la esperanza de destruir el reinado de Kahn y salvar a la especie humana.

ROUND TWO
El juego

Durante meses, los jugadores de todo el mundo estuvieron hablando de la nueva versión de la serie Mortal Kombat. Los creadores de las mismas se preguntaron si iban a poder satisfacer el deseo de todos estos fans. Pero final-

Material escaneado por: JTKc para
/TOPKIDSCLUB

mente, renovando casi todo el staff de personajes y agregándole muchísimas innovaciones espectaculares. Lo lograron creando un mega-suceso.

Los interrogantes más grandes que tenían los apasionados fans eran cuáles y cómo serían los nuevos personajes y tomas que se incorporarían a este impresionante kombate. Por eso, cientos de ellos estuvieron enviando cartas para sugerirle a Williams lo que les gustaría ver en MK3. Así es que se siguió el gusto de los jugadores, complaciendo algunas de sus peticiones. Todos los detalles que te contaremos sobre este magnífico juego están totalmente intactos en las versiones para Super Nintendo, Sega Genesis y Sony Playstation.

Lo primero que notarás es que en el control fue agregado un sexto botón que sirve para correr. Aunque el juego sea mucho más rápido con respecto a los otros MK, la idea de incorporar un botón para correr fue para darle un poco más de acción y velocidad y hacerlo, de esta manera, aún más divertido.

Luego, al comenzar el juego, podrás observar que hay más personajes que nunca y muchos de ellos no fueron vistos antes. En total hay catorce luchadores que se pueden elegir, entre los cuales hay siete conocidos (Kung Lao, Liu Kang, Jax, Sonya, Sub Zero, Shang Tsung y Kano) y siete nuevos (Sektor, Sindel, Cryax, Kabal, Stryker, Nightwolf y Sheeva), todos con tomas y un nuevo sistema de combos que te permitirá realizar muchísimos golpes nuevos y alucinantes. John Tobias, uno de los cinco programadores y creadores de este juego fue el encargado de crear los personajes, como lo hizo en los dos juegos previos de MK, tanto en la parte gráfica como en la parte de la historia que se esconde detrás de cada uno de ellos. Ellos descubrieron que los chicos que jugaban MK se sentían atraídos con las historias de sus personajes preferidos. Ahora, los simpatizantes de los personajes ausentes en esta nueva versión, deben sentir una pena bastante grande, pero John asegura que tenían una gran necesidad de renovar figuras e historias, por eso se incorporaron a estos siete nuevos personajes que, de una manera u otra, se relacionan con los antiguos luchadores. Un ejemplo bastante claro es el de Sheeva, que pertenece a la misma raza de cuatro brazos de Goro.

Otra espectacular incorporación son los Animalities. ¿Te acordás cuando el MK2 era el hit del momento y se rumoreaba que se podían hacer animalities? Bueno, para los que todavía siguen pensando en eso, la verdad es que no es cierto. Pero gracias a la ilusión y perseverancia de los jugadores por encontrar esta imposible toma, los programadores decidieron incorporarlos en el MK3. Sí, son impresionantes y para darte algún ejemplo, Sub-Zero se convierte en un oso polar y luego se come a su adversario vencido. También, junto con los Animalities están los Fatalities, los Friendships y los Babalities que fueron totalmente renovados y mejorados.

Otro detalle sobresaliente son los espectaculares escenarios creados por Tony Goskie y Dave Michicich. Al ver esas espectaculares pantallas, notarás que muchos de los objetos que hay en ellas están creados en 3D. Sí, estos dos muchachos lograron realizar un estupendo trabajo, porque además de haber hecho las pantallas con increíbles gráficos, también las hicieron de tal forma de que se puedan comunicar una con otra y así idear una nueva modalidad de juego en las llamadas "bi - level fighting arena". ¿De qué se trata esto? Bueno, durante la batalla, mediante un golpe especial se podrá cambiar de pantalla atravesando el techo o el piso de la primera, por ejemplo en la pantalla que se desarrola en un subterráneo podrás atravesar el techo llegando hasta la calle en donde continuará la batalla.

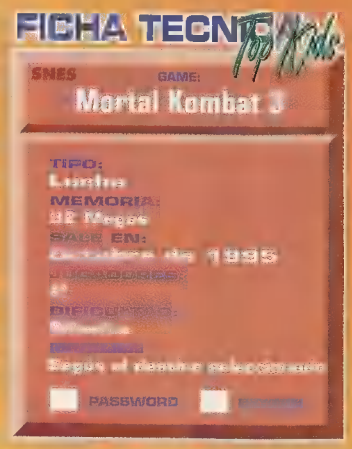
Para comenzar el juego, antes tendrás que elegir tu destino, que se divide en tres caminos distintos. Cada uno de estos caminos representan un nivel de dificultad diferente. El del medio es el más difícil y, por consiguiente, tiene más luchadores para derrotar que el camino de la derecha, que es el más fácil. El de la izquierda, posee una dificultad media.

Pero lo más raro y novedoso que tiene este juego son los llamados "KOMBAT KODES". Esto fue creado por los ideadores del juego para hacer que los jugadores sigan concurriendo a jugar a las máquinas de arcades, inclusive teniendo el juego para los sistemas hogareños. El código de seis dígitos puede ser inscripto con una serie de símbolos, pero sólo funcionará si es correcto. Los códigos correctos aparecerán en muchos lugares, como por ejemplo en promociones televisivas, en las versiones del juego para los hogares, en los dibujos animados de MK, y en muchos otros lados más. Y ¿para qué sirven estos rarísimos códigos? Cuando escribís un código correcto, podrás jugar con alguna variación en el juego como pueden ser nuevas tomas especiales, nuevos escenarios, personajes escondidos, jefes nuevos o luchas a oscuras. También podrás desactivar los poderes o el bloqueo y una innumerable cantidad de cosas más que podrás ir descubriendo poco a poco.

FINISH HIM !!!

Y ahora que el arcade de MK3 ya fue lanzado y las versiones hogareñas están en camino, ¿cuál será del futuro de Mortal Kombat? El verdadero futuro está en las manos de los consumidores. El equipo creador de la serie de juegos de MK no pensaba en producir MK3, pero la demanda por parte del público era tan grande que decidieron hacerlo. Así es que si vuelve a pasar lo mismo que ocurrió con MK3, es posible que salga el MK4. Por ahora nadie se ocupa de él, pero si hay ideas y cosas nuevas para hacer, el equipo de Williams Entertaintment no tendrá ningún problema en poner manos a la obra nuevamente.

Con respecto a las versiones hogareñas, serán lanzadas todas el 13 de octubre de este mismo año. Por lo visto, la versión más fiel a la de arcade es la del nuevo sistema de 32-bit de Sony, el Playstation que gracias a su gran poderío puede reproducir sin ninguna dificultad este maravilloso game. Luego le sigue la del Super Nintendo que es muy similar al arcade, pero su única desventaja es que los personajes son más pequeños. Y por último está la del Sega Genesis que también es muy buena pero como siempre es un poco inferior a la de los demás sistemas tanto en el aspecto gráfico como en el auditivo.



Khan en el tercer round.
Leo siempre la revista y soy fanático del programa. !Están buenísimos!! Me gustaría mucho que pongan mi pregunta en la revista porque infinidades de amigos quisieran la respuesta. Desde ya, muchísimas gracias
Federico

Pregunta

Hola. Me llamo Federico Reinaldo Volken. Tengo 11 años y vivo en la ciudad de Rafaela, Pcia. de Santa Fe. Quisiera pedirles -si es que existe- la brutality que hace Rayden a Shao

Respuesta.

Vamos a satisfacer tus inquietudes y, en consecuencia, la de todos tus amigos. Atento que ahí va: lamentamos desilusionarte pero la brutality de la que hablás no existe en el MK II. Sí existen otras tomas que son la fergality, la fatality, friendship y babality. Esperamos que no te hayas desilusionado y que sigas tan fanático como siempre de la revista y el programa.

Pregunta

Hola. Soy Daniel y esta es la quinta carta que les mando. Espero tener suerte esta vez y que no me dejen de lado.
Quisiera preguntarles el truco del Throwing disabled del MK II para la consola SNES. Por otro lado, quisiera saber por qué no sacan al profesor de la revista (es un plomazo total) y, también quisiera que pasen trucos del NBA JAM T.E. de Mega. Muchas gracias y ojalá publiquen mi carta.
Daniel Hernán Pérez Albiero

Respuesta

Querido Daniel: jamás dejamos de lado a nadie en las páginas de esta revista. Sucede que recibimos a diario toneladas de cartas y, a veces, se nos hace difícil -por más que lo intentamos- cumplir con todos ustedes. Te damos nuestra palabra que nunca quisimos censurar tus cartas. A las pruebas nos remitimos: aquí están todas tus preguntas. Ahora, vamos con lo que te interesa.
No sacamos al profesor porque, así como a vos no te gusta, hay a muchos lectores que les parece, lo menos, muy simpático. En lo que se refiere a el truco para el MK II de SNES del Throwing Desabled, siempre que juegues de a dos, tenés que mantener apretado en los dos controles abajo y el botón de piña baja, cuando aparezca la pantalla de Versus. Si no responde a sus mandos naturales, intenta lo mismo con el botón de piña alta. En cuanto al NBA Jam, te daremos trucos en la sección de Top Tricks.

Pregunta

Amigos de Top Kids. Esta es la tercera vez que les escribo y espero tener suerte (que me la publiquen). Bueno, ahí voy con mis consultas.
1) En el MKI de SNES por qué no aparecen los gráficos finales de los personajes como en el Mega o en el Arcade cuando le pasas la final.
2) ¿Podrían pasar más información del MK III (fatalities, combos, etc)?
3) ¿Por qué la cabeza que aparece en el MKI, en la pantalla del puente, es la misma que aparece cuando hacés la fergalitie de Rayden en el MK II de Mega?
4) En el Arcade del Killer Instinct, ¿hay algún personaje secreto escondido?
5) ¿Es verdad que el KI va a salir para SNES? ¿Qué tal va a quedar con 16 bits? ¿Va a salir el KI II para Arcade o para el Ultra 64?
Bueno, tienen bastan-

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

te para investigar y contestar con todo esto, ¿cierto?
Alejandro Agostino, Pehuajó

Respuesta.

Ya creemos que nos diste mucho trabajo con tu carta. Pero bueno, después de ponernos a trabajar, encontramos todas las respuestas a todas tus preguntas.
En el MKI de SNES, nosotros creemos que no aparecen los gráficos finales debido a que los programadores no dispusieron de la memoria suficiente para poder hacerlos como en las versiones que vos mencionás. Sobre la información del MK III, ya habrás podido ver en la revista algunos trucos. Más adelante, seguiremos brindandote toda la información que esté a nuestro alcance. Sobre la cabeza que mencionás y que aparece en el MKI y MK II de Mega, es la de un programador del juego. En el Killer Instinct de Arcade hay -hasta ahora descubierto- un solo personaje secreto descubierto: Eyedol. Pero, por otro lado, también corre un rumor que, en futuras versiones del KI , ya no estará Eyedol sino que, posiblemente, habrá un nuevo personaje.
Vamos con las últimas. El KI ya salió para SNES: a fines del mes pasado. Y, en cuanto al KI II, se dice que saldrá en un futuro para el Ultra 64 o para Arcade y será muchísimo mejor que su predecesor. Esperamos haberte dejado conforme.

Material exclusivo
por: TOP
para
f/TOPKIDSCLUB

Pregunta

Hola. Los felicito por la revista y, además de la felicitación, aprovecho esta carta para hacer algunas preguntitas.
¿Cuántos bits tiene el Arcade y el Jaguar? ¿Cuándo llegará el Saturn a la Argentina? ¿Cuánto costará la máquina y sus cartuchos? ¿Se usan en el 32 X los mismos juegos del Mega?
Nada más, por ahora. Muchas gracias por adelantado
Fernando, Quilmes Oeste

Respuesta

Gracias por tus felicitaciones. En cuanto a las dudas que planteas en tu carta, te contamos que el Jaguar tiene 64 bits y en los Arcades la cantidad de bits varía de acuerdo con el juego. Por ejemplo: el KI de Arcade tiene 64 bits y el Pacman no llega ni a la décima parte del primero. Sobre el Saturn, te decimos que ya está hace bastante en el mercado argentino. El precio de la consola y sus juegos -no son cartuchos sino CD- varía según el lugar donde vos los adquieras. Sobre los juegos del 32 X, generalmente, si es un mismo juego que en Mega, se encuentra muy mejorado en cuanto gráficos y sonido .

Pregunta

Querido equipo de Top Kids: El programa y la revista están muy buenos. La carta es, más que nada, para consultarlos sobre algunas dudas que tenemos. Quisiéramos saber si el MK III va a salir para Sega. De ser así, ¿cuándo? También queremos que nos digan cómo se hace la tijereta voladora -o como se llame- de Liu Kang y otras fatalities. Por último, quisiéramos conocer la fatality Scorpion, esa que le corta el cuerpo a su enemigo. Estos trucos son para el MK II de Sega. Saludos para todos.
Diego (12), Emiliano(10) y Rolando (7)

Respuesta:

Gracias por las felicitaciones. Pero vamos directamente a lo que les interesa. Pónganse contentos: cerca de fin de año saldrá el MK III para Mega y SNES. Sobre la pregunta de la "tijereta voladora", les contamos que lo que ustedes denominan de esa manera se llama, en realidad, patada bicicleta. Bue... es más o menos lo mismo. Se hace así: tenés que mantener el botón de patada baja unos 5 segundos y luego soltarlo. La fatality se realiza apretando cerca de tu enemigo abajo, adelante, atrás, atrás y el botón de patada alta. Con respecto a la fatality de Scorpion, tenés que mantener apretado el botón de piña baja, ponerte cerca de tu contrincante y hacer tres veces adelante y soltar el botón. De nada.

CONTESTADOR AUTOMATICO

Hola. Me llamo Joaquín y quisiera mandarle un ssaludo a Pablo y muy especialmente al Pofesor. El programa está re bueno. Y también los felicito por eso. Chau.... Y gracias.

Hola. Me llamo Mario Rosano y le quiero mandar un saludo a todos los chicos del ENET Nro. 1 y del Liceo Figueroa Alcorta. Son todos unos genios!!! Bueno.. Chau... Gracias y...¡Aguante, Pablo!!!

El programa está rebueno y felicito a todos sus integrantes. Muchas gracias. ¡Ah!!! Soy Nahuel Dominguez.

Hola, Pablo. Soy Matías y llamaba para mandarle un saludo a todo el colegio Santa Isabel y en especial a la monjita y a todo 4to."a". Gracias y chau.

Soy Gerardo Garcia y quiero mandarle un saludo a Pablo Marcovsky... El programa está re-bueno. Chau.

Soy Martin de Loma Hermosa. Queria decir que el programa está re-bueno y que la revista es la mejor. Saludos a Pablo y al Profesor Maquiavello.

Me llamo Gustavo y soy de Avellaneda. Queria mandar un saludo a Mariano, a Lorena, a Pablo y a Aki. Y aguante, Profesor que es un genio... Chau.

Soy Claudia. Tengo 15 años y siempre miro su programa. Y queria decirte, Pablo, que estás re-fuerte. Chau y mandame un beso.

Quisiera mandar un saludo a todos los que hacen Top Kids y muy especialmente a Aki. Ah... Me llamo Gonzalo.

Hola. Me llamo Rodrigo Ruso... Soy de Berazategui y queria mandarles saludos a todos mis compañeros... En especial a Lucas y a Marcelo. Top Kids está buenisimo... Gracias y chau.

Soy Emanuel Chacón. Queria quemar a mi señorita Marta que siempre nos da mucha tarea. El programa está re-masa ... y gracias por pasar mucha información.

Claro... esta es la sección del teléfono. Te explicamos. Vos discás 0-600-1234-4 y te comunicás con nuestra línea Top Kids. Y ahí decís lo que querés. Mandás saludos, mensajes, hacés pedidos, nos felicitás o, también, deslizás alguna crítica. La consigna es hablar clarito y pausado para que después nosotros podamos traducir tu mensaje. Aquí están algunos de los que recibimos.

CONSULTORIO AUTOMATICO 0-600-1234-4

Estas son las preguntas que nuestros lectores dejaron en nuestra línea 0-600. Como chicos cumplidores que somos, aquí van también las respuestas

Hola. Me llamo Johnathan y quiero pedir un truco de Liu Kang, más específicamente, la babality. Gracias

Para hacer la babality de Liu Kang, tenés que apretar abajo, abajo, adelante, atrás y el botón de patada baja. De nada.

Hola, Pablo. Me llamo Rodrigo... Y quería pedir un truco: quisiera saber la fatality de Baraka... Bueno... Saludos para todos mis parientes, a mi hermano, a Nancy y a Maxi... El programa está buenísimo...

Para ejecutar la fatality, tenés que estar pegado al oponente y presionar atrás, adelante, abajo, adelante y el botón de piña baja. Los saludos? Todos mandados, como se dice en la tele.

Hola. Soy Lucas. Tengo 8 años y quería pedir el truco para Mega del MK II para luchar contra Smoke.

Para poder luchar contra este misterioso personaje, tenés que jugar de a dos y uno le debe ganar 15 peleas al otro.

Soy Matías... Tengo 10 años y quiero pedir un truco de la babality de Kitana... Chau Pablo.

Para transformar a tu enemigo en un indefenso bebé, debés hacer abajo, abajo, abajo y el botón de patada baja. Chau, Matías.

Hola. Me llamo Roberto. Soy de Lavallol... Quisiera saber, para el MK II de Mega Drive si en la pantalla de los árboles vivientes hay alguna fatality... Los veo todos los días... Los quiero mucho... Chau.

En la pantalla de la que vos hablás, no se puede hacer ninguna fatality, como la de tirarlo al precipicio ni tampoco colgarlo de algún lado. Nosotros también te queremos mucho.

Soy Lucas Ottamendi... Y quisiera que me explicaran qué es una animality... Chau.

Las animalities son movimientos especiales como fatalities o babalities, aunque éstas sólo se pueden hacer en el MK III. Consisten en que el luchador ganador se transforme en un determinado animal y acabe de esta manera con el enemigo.

Hola. Quisiera pedir la friendship de Rayden para el MK II de Sega. Chau... Tu programa está rebueno, Pablo... Me llamo Sergio Corvalán y soy de Solano.

Para hacer la friendship, tenés que hacer abajo, atrás, adelante y el botón de patada alta.

Hola. Soy Sergio y quisiera pedir la babality de Kung Lao... Le mando saludos a Pablo y al Profesor... El programa está rebueno.

La babality de Kung Lao se hace de la siguiente manera: atrás, atrás, atrás, abajo y el botón de patada alta. Gracias por los saludos.

Hola, Pablo. Me llamo Maxi... Y quisiera pedir un truco para el jueguito de los Simpson en el que Bart lucha contra unos extraterrestres. Para el final del primer nivel, pasar la barrera... Chau... El programa está buenísimo.

Para que la barrera desaparezca, tenés que tener el número 0 (Cero) en donde dice Goals, ubicado en tu marcador. Para lograrlo deberás, entre otras cosas, pintar los objetos morados, tirar bombas en determinados lugares, etcétera.

Hola. Me llamo Sebastián y quisiera pedir la friendships de Scorpions que le saca el muñequito del MK II. El programa está rebueno... Chau... Gracias.

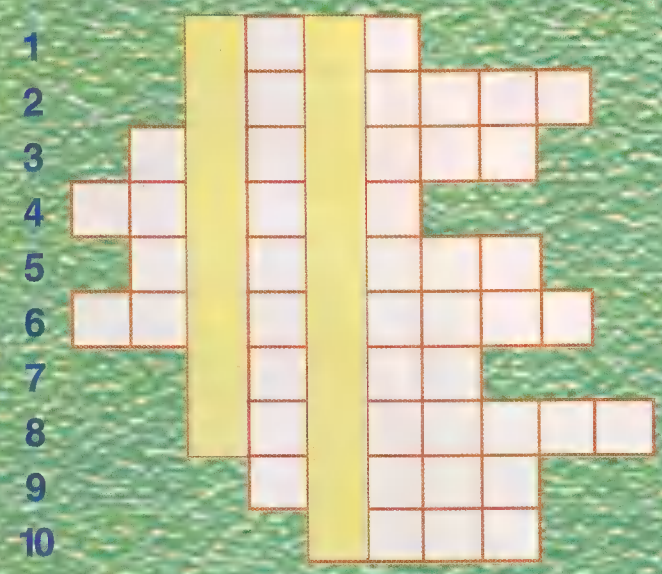
Para hacer la friendship de Scorpion, tenés que apretar atrás, atrás y el botón de patada alta. De nada.

LINEA 0-600-1234-4

Material escaneado por ATK para ATOMICOS CLUB

GRILLA TOP

Algunas fáciles y otras malditas que, si las sacás, deberías pasar de grado automáticamente. Como ayuda, te damos las columnas sombreadas donde podrás leer el nombre de un tema de Diego Torres (pedile ayuda a tu hermana más cholula que seguro que la conoce)

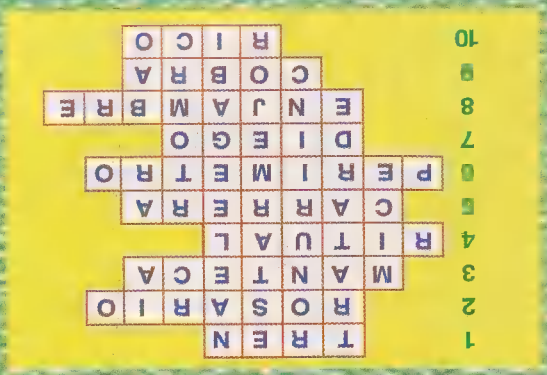


1) Medio de transporte. Recientemente, acaba de inaugurarse uno en la zona norte del Gran Buenos Aires.
2) Importantísima ciudad de Santa Fe cuna de Fito Paez.
3) Apodo de famoso delantero y goleador de Boca
4) Ceremonia (urgente, consultá un diccionario de sinónimos). Ayuda extra: primera palabra de conocido tema de Los Pericos.
5) Evento que por lo general se lleva a cabo en los autódromos.
6) Suma de los lados de una figura geométrica (por qué no estudie matemática?)
7) Nombre del mejor jugador de fútbol del mundo
8) Conjunto de abejas
9) Nombre de película protagonizada por Sylvester Stallone (no es Rambo)
10) Tío del Pato Donald.

SUPER GAME WORLD
CLUB Nintendo®
GAME BOY SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Video juegos únicamente originales.
Servicio técnico.
Todas las tarjetas de crédito.
Alquiler, canje y ventas.
Boulogne Sur Mer 654
Gral. Pacheco. Tel. 736-2304

Datos "casi" inútiles

- El cuerpo humano almacena en su interior una cantidad de carbono suficiente como para recargar las minas de 9000 lápices. Imposible borrarse.
- Uno de los tantos secretos encantos de la Coca Cola es el misterio que rodea a su fórmula. Según se dice, solo dos personas en el mundo conocen todos los compuestos de la bebida más famosa del planeta. Los análisis químicos, no obstante, han develado la fórmula en casi un 99 por ciento. El porcentaje restante es, todavía, un complejo misterio al que se lo llama 7X.



SOLUCION

STREET FIGHTER II
Material escaneado por STKC para TOPKIDSCLUB
Ya llegaron los Muñecos Articulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.
Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.
No te los podés perder.
RYU
KEN MASTERS
GUILE
CHUN LI
BLANKA
M. BISON
EDMOND HONDA
DHALSIM
ZANGIEF
VEGA
BALROG
SAGAT
CAPCOM
...lógicamente de
Jocsa

Material escaneado por: JTKc
IG: /topkidsclub

Top Kids Music

Nacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Internacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Hacete socio del club Top Kids

Nombre: .....
Calle: ..... N° .....
Ciudad: ..... (Cod. Postal) .
Provincia: ..... Tel.: .....
Fecha de Nac.: ..... Documento: .....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- [ ] SNES
- [ ] MEGA / GENESIS
- [ ] FAMILY
- [ ] NES
- [ ] GAME BOY
- [ ] GAME GEAR
- [ ] PC
- [ ] Otra (¿cuál es?) .....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

.....
.....
.....

El sorteo se realizará en el último programa de agosto de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

Top Kids Toys

Nenas
1)
2)
3)
4)
5)

Varones
1)
2)
3)
4)
5)

Juegos de Mesa
1)
2)
3)
4)
5)

GAMES

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Game Gear

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

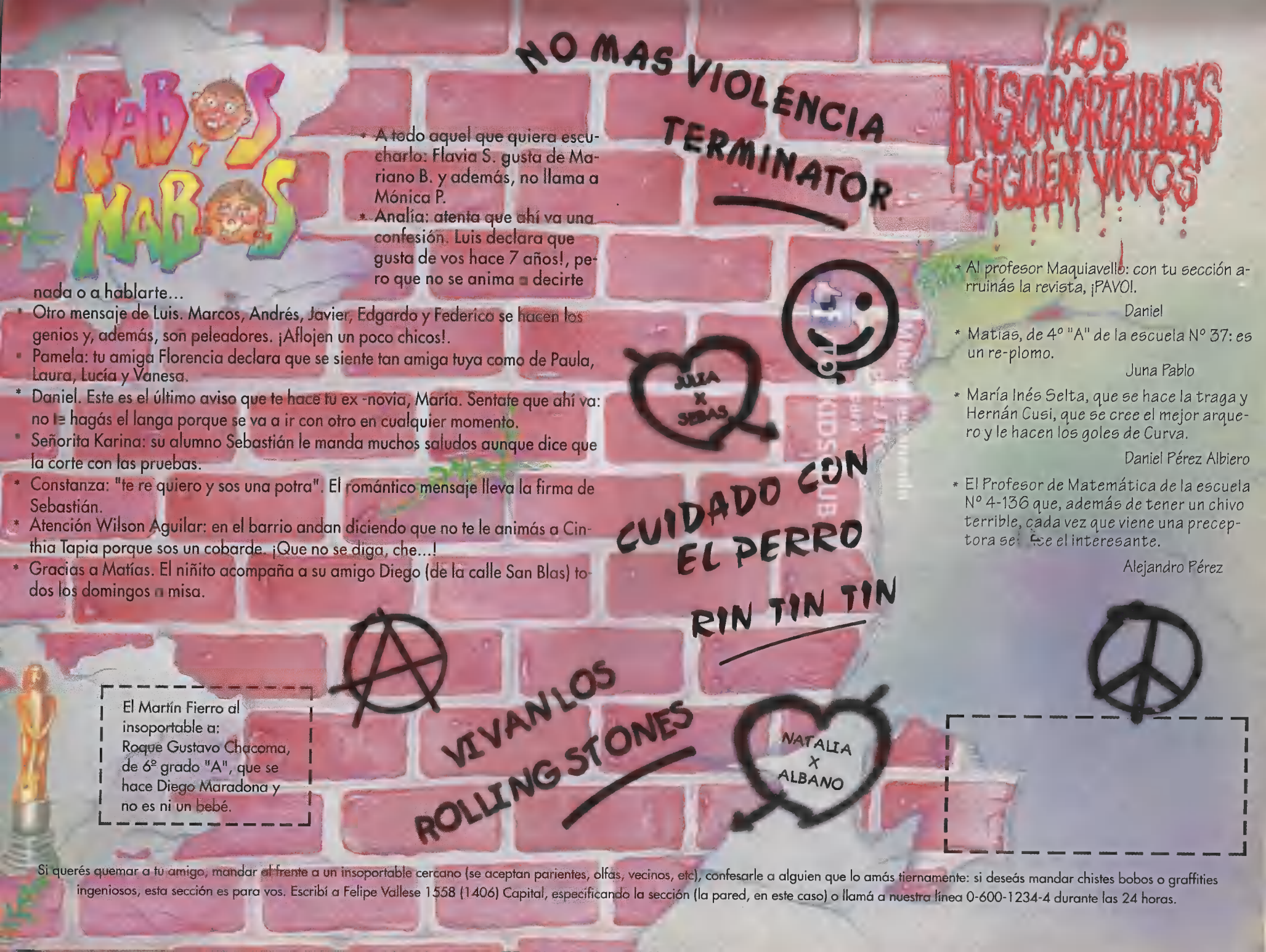
taller4

L.N.ALEM & TUCUMAN

312 3344

(10 LINEAS ROTATIVAS)

Material escaneado por JTKC para OPKIDSCLUB



* A todo aquel que quiera escucharlo: Flavia S. gusta de Mariano B. y además, no llama a Mónica P.
* Analía: atenta que ahí va una confesión. Luis declara que gusta de vos hace 7 años!, pero que no se anima a decirte nada o a hablarte...
* Otro mensaje de Luis. Marcos, Andrés, Javier, Edgardo y Federico se hacen los genios y, además, son peleadores. ¡Aflojen un poco chicos!.
* Pamela: tu amiga Florencia declara que se siente tan amiga tuya como de Paula, Laura, Lucía y Vanesa.
* Daniel. Este es el último aviso que te hace tu ex -novia, María. Sentate que ahí va: no le hagás el langa porque se va a ir con otro en cualquier momento.
* Señorita Karina: su alumno Sebastián le manda muchos saludos aunque dice que la corte con las pruebas.
* Constanza: "te re quiero y sos una potra". El romántico mensaje lleva la firma de Sebastián.
* Atención Wilson Aguilar: en el barrio andan diciendo que no te le animás a Cinthia Tapia porque sos un cobarde. ¡Que no se diga, che...!
* Gracias a Matías. El niñito acompaña a su amigo Diego (de la calle San Blas) todos los domingos a misa.

El Martín Fierro al insoportable a: Roque Gustavo Chacoma, de 6º grado "A", que se hace Diego Maradona y no es ni un bebé.

* Al profesor Maquiavello: con tu sección arruinás la revista, ¡PAVO!.

Daniel

* Matías, de 4º "A" de la escuela Nº 37: es un re-plomo.

Juna Pablo

* María Inés Selta, que se hace la traga y Hernán Cusi, que se cree el mejor arquero y le hacen los goles de Curva.

Daniel Pérez Albiero

* El Profesor de Matemática de la escuela Nº 4-136 que, además de tener un chivo terrible, cada vez que viene una preceptora se [illegible]se el interesante.

Alejandro Pérez

Si querés quemar a tu amigo, mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, olfas, vecinos, etc), confesarle a alguien que lo amás tiernamente: si deseás mandar chistes bobos o graffities ingeniosos, esta sección es para vos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital, especificando la sección (la pared, en este caso) o llamá a nuestra línea 0-600-1234-4 durante las 24 horas.

la historia del
Material escaneado
por JTKC
para
TOPKIDS.com

SIMPLEMENTE SUMO

Pocos grupos, dentro del llamado rock nacional, han logrado convertirse en leyenda. Sumo, una de los bandas-símbolo de los '80, fue uno de ellos. Con el correr del tiempo, el mito de Luca & Co. no sólo no amenaza con desaparecer sino que, por el contrario, crece... De la misma manera en que crecen sus fanáticos

Corría 1979 cuando, desde el Viejo Continente, un tío de 26 años decidió mudarse a la Argentina. Una postal de Córdoba que guardaba celosamente, lo había seducido lo suficiente como para tomar la decisión de dejar la heroína y trasladarse a este país para cambiar de vida.

Luca Prodan -que así se llamaba este muchacho- soñaba con convertirse en estanciero y vivir pacíficamente en las sierras cordobesas hasta que le llegue la hora. O hasta que pintara algo mejor... Un "algo mejor"no tardó en llegar: la sierra no sólo aportó aire puro a sus gastados pulmones. También le dio oportunidad de trabar nuevas relaciones. Una de ellas, la de Germán Dafunchio, fue decisiva como para que Luca mandara al cuerno sus planes bucólicos y se decidiera a hacer música. Chau campo, chau aire puro, chau vida sana. Hola, Sumo.

Salú la barra.

Dafunchio y Timy Mackern -otra de las nuevas relaciones de

Prodan en tierra argentina- despidieron a Luca en uno de los viajes que emprendió hacia Italia para visitar a su familia. Nadie pensó que ese personaje regresara alguna vez. Pero el Tano no sólo volvió sino que, además, entre su equipaje trajo un montón de equipos que, según planeaba, utilizaría en las futuras presentaciones de la que sería su banda. Es, en ese momento, cuando Dafunchi le presenta a su amigo Alejandro Sokol y cuando Luca, además, tiene la brillante idea de repatriar desde Inglaterra a una baterista amiga: Stephanie Nutal. El '81 fue "el" año: dentro del circuito under, ya muchos hablaban de una banda con nombre de deporte japonés. Sumo, claro.

Después vino la guerra de Malvinas. Un nuevo viaje de Luca a Europa, un nuevo regreso; el furor del rock en castellano debido a que por las radios estaba prohibido difundir música en inglés.

De periodista a músico

Sumo y Los Redondos. Las dos bandas comenzaban a imponer un sonido y una imagen diferente en diferentes miniescenarios de Buenos Aires. El boca a boca difundía su música y, mágicamente, muchos conocían o, por lo menos habían escuchado hablar de ellos alguna vez. El director de una revista llamada Expreso Imaginario se rindió subyugado ante el sonido de Sumo y, personalmente, se acercó a Luca Prodan a expresarle su admiración. De paso, le contó que contaba el saxo. Pasaron pocos días para que Roberto Petinatto -que de él hablábamos- se convierta en el saxofonista oficial del grupo.

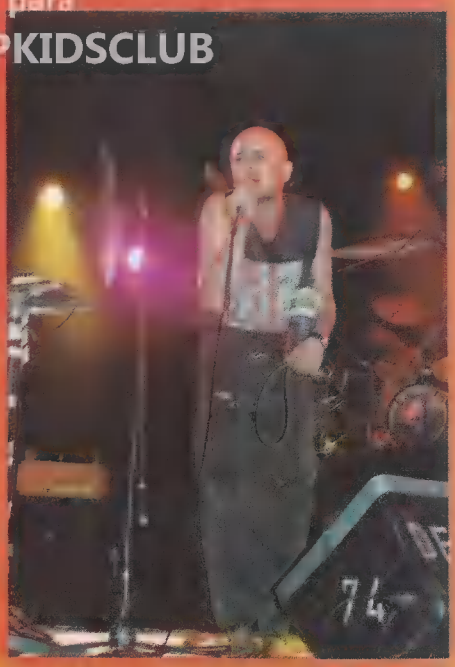
En el '83, Sumo estrena su primera producción independiente. Se llamaba "Corpiños en la madrugada" y, este estreno, no sólo significó la aparición de un disco (y todo lo que ello implica) sino que, también, se produjeron los primeros alejamientos y algunas incorporaciones que fueron definitivas. Sale: Alejandro Sokol quien cambio la viola por una comunidad mormona. Entran: Ricardo Mollo y Superman Troilo quien, a decir de Luca, era "el mejor batero de la historia".

Con esta formación llega el primer contrato importante. En el '85, Sumo y la CBS editan un primer disco en sociedad. "Divididos por la felicidad" era su título y el teatro Coliseo, el escenario en el cual se escuchó por primera vez.

...Y llegó el Obras

Fue para la presentación de "Llegando los monos". No había otro escenario capaz de resistir la convocatoria de Sumo que había crecido considerablemente con la aparición de sus últimas dos placas. Todo era perfecto salvo para el propio Luca. Por un lado, el cantante tenía serios problemas con su hígado y por el otro, Luca estaba convencido de que la fama y el lujo no eran para él.

Para la salida de "After Chabón", todos presentían la disolución del grupo. La salud de Luca le impidió -casi por completo- participar en la elaboración de este material y, además, en las presentaciones en vivo Luca andaba mal. El 22 de diciembre de 1987, la muerte de Luca -casi una muerte anunciada- marcó el final de Sumo. Y el de una parte de la historia de la música, en este rincón del mapa.



Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

NBA JAM T.E.

MEGA

TRUCOS

A pedido del público aquí le damos algunos de los tantos trucos para este sensacional juego. Para poder controlar a la mascota llamada Hugo tenés que poner las iniciales H. y apretar cualquier botón. Luego, poné el cursor sobre la "y", mantené abajo y start y apretá el botón "C". Por último, poné el cursor sobre la letra "a" y mantené abajo, start y luego apretá el "C".

ROBOCOP vs. TERMINATOR

MEGA

AYUDAS

Para poder conseguir unas ayuditas en este juego, no te queda otra más que empezar a jugar y poner pausa. Luego debés apretar: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B.

Si introdujiste el código correctamente, ya verás lo que pasará.

ROBOCOP vs. TERMINATOR

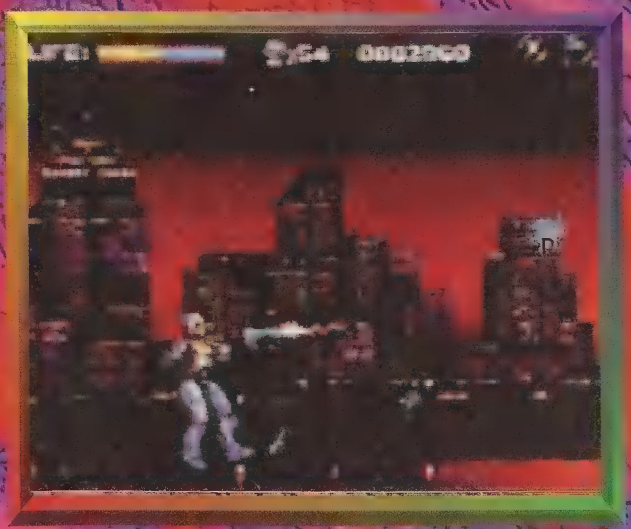
MEGA

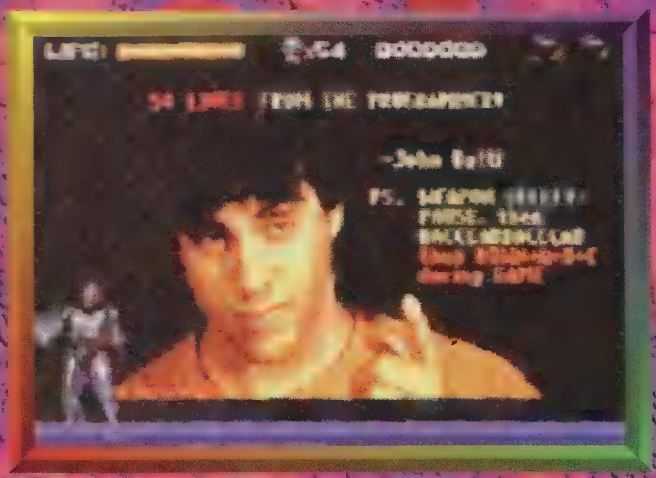
NIVELES

Comenzá el juego normalmente, poné pausa y apretá: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B.

Si lo hiciste bien, te transportarás a un nivel secreto donde, entre otras cosas, recibirás 54 vidas extra.

Material escaneado por JTNC para /TOPKIDSCLUB





MEGA TURRICAM — MEGA

MAS ENERGIA

Comenza el juego normalmente y pone pausa. Luego debés marcar en tu control: A, A, A, B, B, B, A, A, A. Saca la pausa y

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

obtendrás energía ilimitada.

PRINCE OF PERSIA — MEGA

PASSWORDS

Con estos passwords podrás llegar a los diferentes niveles de este juego.

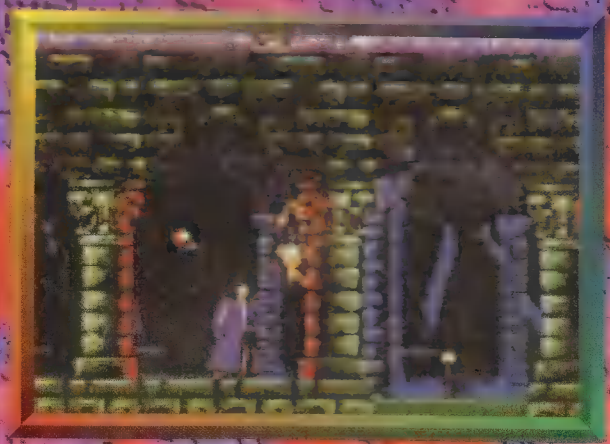
Nivel 2: MTUQNM
Nivel 3: TYZKRM
Nivel 4: STUJJX
Nivel 5: ZYZDNX
Nivel 6: KJKBWC
Nivel 7: CZZGKN
Nivel 8: QJKHTS
Nivel 9: APPEXS
Nivel 10: HUUYAT
Nivel 11: ZJKAFL
Nivel 12: IUZZFTV

WOLVERINE ADAMANTLUM RAGE — MEGA

PASSWORDS

A continuación te daremos los siguientes passwords de este juego para que puedas ir a la pantalla que quieras.

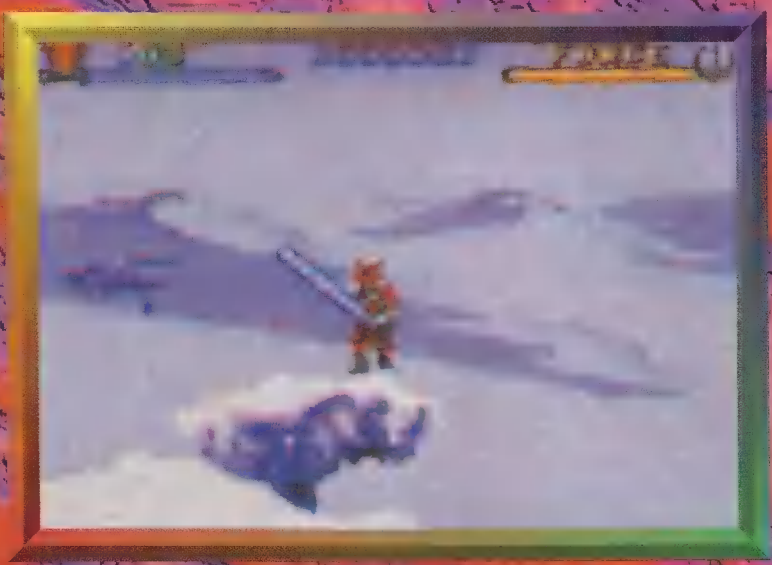
Nivel 2: MARIKO
Nivel 3: SILVER FOX
Nivel 4: DEPARTMENTH
Nivel 5: MADRIPOOR
Nivel 6: ASANO
Nivel 7: THE HUDSONS



SÚPER EMPIRE STRIKES BACK — SNES

MÁS ENERGIA

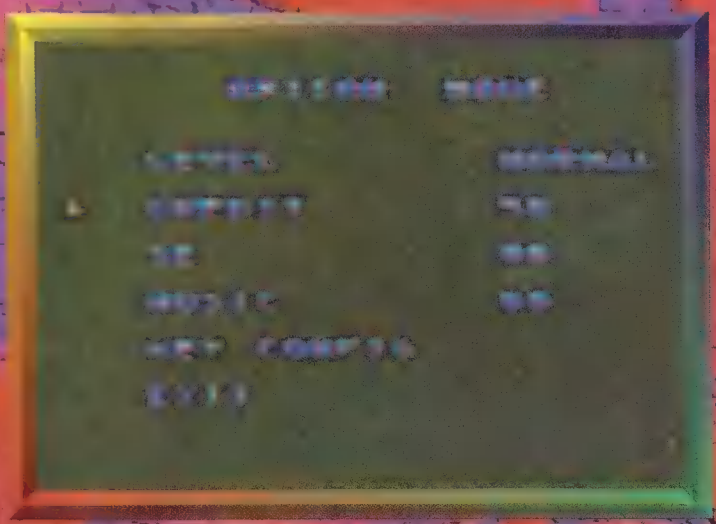
Para comenzar el juego con todas las fuerzas tenés que apretar en la pantalla del título la siguiente secuencia en tu mando de control:
X, B, B, Y, X, A, A, X y luego oprimí Start.



STREET COMBAT — SNES

CREDITOS

Para conseguir 50 créditos en este juego, tenés que ir a la pantalla de opciones y apretar Select 10 veces.

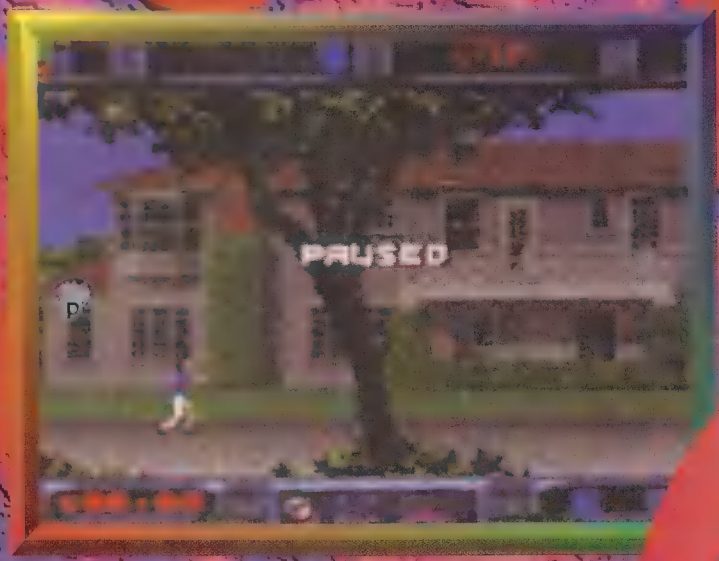


Material escaneado por: TTK para TF/TOPKIDSCLUB

LAWNMOVER MAN — SNES

MODOS

Para poder acceder al modo secreto "Nilgel Wayne", tenés que poner Pausa en el medio del juego y apretar: B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A, B, Start, Start, A, L, L, Start.



MICHAEL JORDAN: CHAOS IN THE WINDY CITY

SNES

VIDAS EXTRAS

Este password te ayudará a que comiences el juego con la grandiosa cantidad de 91 vidas extra.

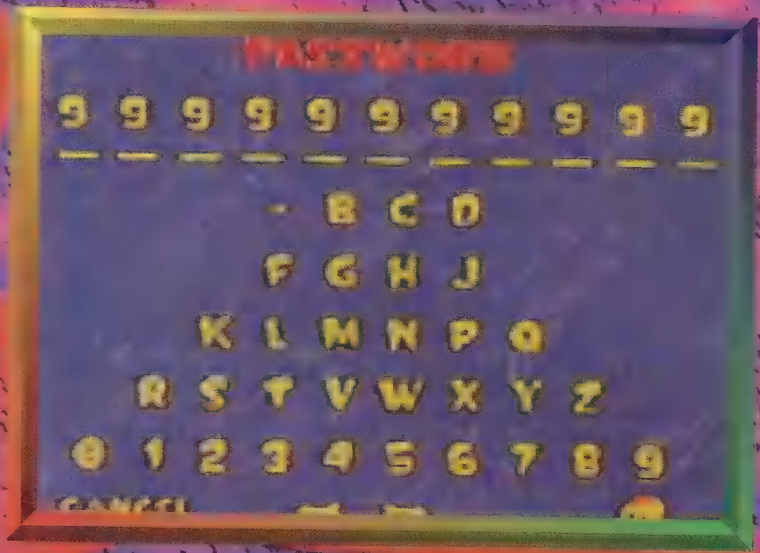
Password: 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SNES

OPCIONES

Para jugar con el equipo de "Dream team" tenes que marcar en la pantalla de Opciones la siguiente secuencia con tu control: A, A, B, B, Y, Y, X, X.



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

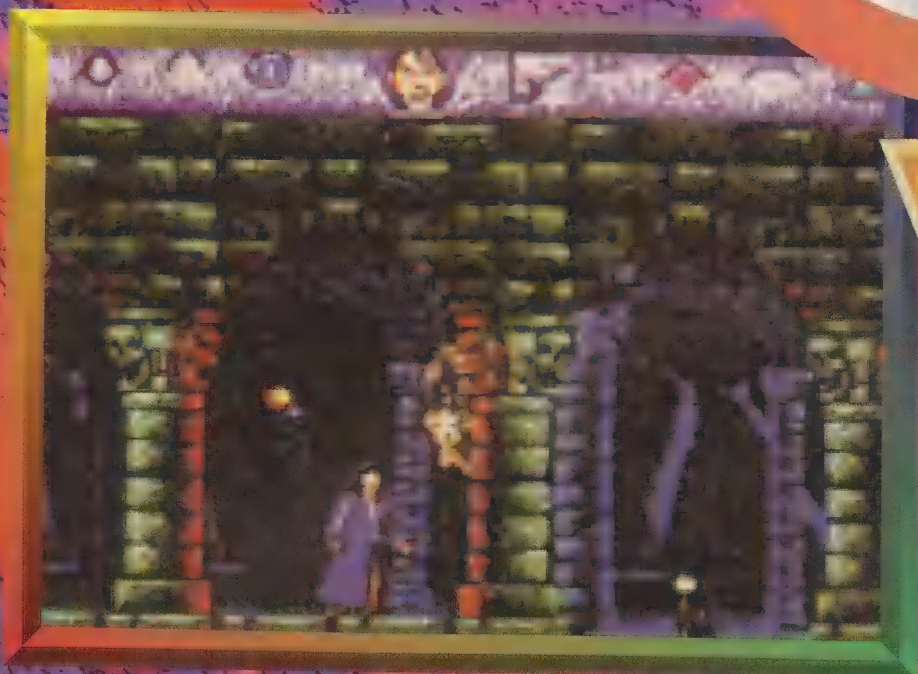
WARLOCK

SNES

PASSWORD

Aquí te damos el password para que puedas ir directamente a la parte final del sexto reto.

Password: D F G B H



Material Escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Les presentamos a los ganadores del sorteo del mes. No se preocupen por el tema de las credenciales: las tengan o no, todos aquellos que nos han mandado sus cartas igual participan en los sorteos que diariamente hacemos por tele.

Sorteo Socios

Fecha	Nº Socio	Nombre	Premio
04-07	5906	Crhistian Benetti (Corrientes-Cap.)	Remera
05-07	1383	Nahuel Palacio (Cap. Fed.)	Cartucho
05-07	1378	Samuel Ojeda (Villaguay-Entre Ríos)	Remera
06-07	3268	Hernán Amane (Alta Gracia-Córdoba)	Remera
07-07	4268	Gustavo Apablaza(Rincón de los Sauces)	Remera
10-07	0216	Federico Navarro (Gral. Alvear-Mendoza)	Remera
11-07	4920	Miguel Loza (Cap. Fed.)	Remera
12-07	4164	Nicolás Salgado (San Martín)	Remera
13-07	2157	Pablo Franchini (Ciudadela)	Cartucho
13-07	5365	Axel Río (Cap. Fed.)	Remera
14-07	0265	Lucas Barrionuevo (Quilmes)	Remera
17-07	6587	Hernán Toniete (Lomas del Mirador)	Remera
18-07	6279	Alejandro Montesano (Posadas-Misiones)	Remera
19-07	2570	Juan Carlos de Luca (Cap. Fed.)	Remera
19-07	3742	Mariano Ruiz (Claypole)	Cartucho
20-07	1069	Efrain Luque (SanFrancisco Solano)	Remera
21-07	2364	Federico Segui (Mar del Plata)	Remera
24-07	1364	Leandro Minet (Morón)	Remera
25-07	4048	Mariano Martinez (Fcio. Varela)	Remera
26-07	7684	Pedro Chevez (la Plata)	Remera
26-07	6034	Josias Borges (Olivos)	Cartucho
27-07	2470	Damián Haddyi (Cap. Fed.)	Remera

Cartuchos S. Mes

Fecha	Nombre
08-07	Juan Manuel Artesiano (Sta. Fe) DNI. 31.058.864
08-07	Cristian D. Urinovsky (P. R. S.P. - Chaco) DNI 32.427.688
08-07	Damian F. Sierra (Llavollol-Bs.As.) DNI 33.554.364
08-07	Silvio Oscar Duarte (Barranqueras-Chaco) DNI. 30.214.898
08-07	Lucas D. Zeballos (Sta. Fe - Cap) DNI. 30.432.121

Sorteos Game Boy (Sábados)

Fecha	Nº Socio	Nombre
01-07	L600	Lucas Candia
08-07	L600	Nicolás Gutierrez (San Justo)
15-07	6860	Juan Manuel Boveda (Cap. Fed.)
22-07	6617	Oscar Legere (Merlo)

Sorteo Línea Top Kids Games

Fecha	Nombre
15-07	Omar (671-6043)

Sorteo Telefónico

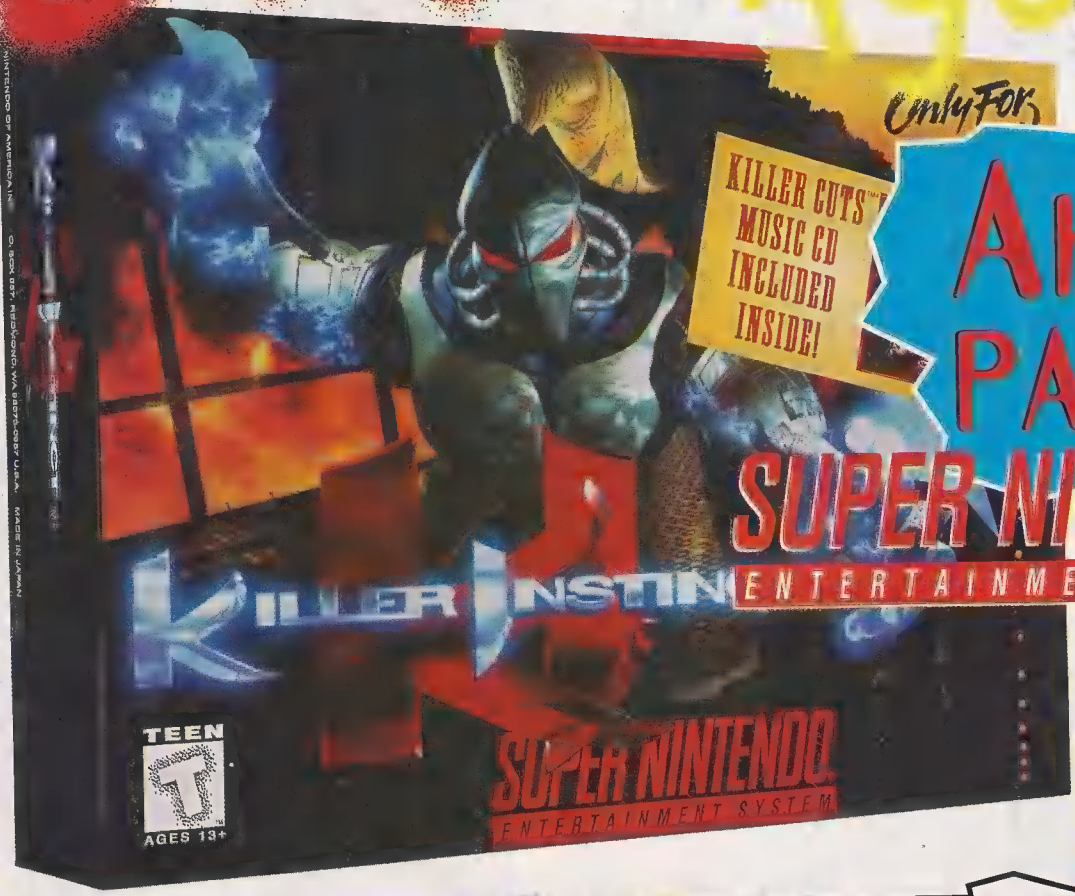
Fecha	Nº Socio	Nombre	Premio
04-07	1739	Crhistian Benetti (Corrientes- Cap.)	3 Muñecos
05-07	0770	Fernando Fernández (Avellaneda)	3 Muñecos
06-07	L600	Martín Verone	3 Muñecos
07-07	L600	Rodrigo Páez	3 Muñecos
07-07	6980	Adriano Iztueta (Mendoza-Cap)	Cartucho
07-07	L600	Héctor Rosales	S. Nintendo
10-07	3903	Estela Brusch (La Ferrere)	Nenuco
11-07	3912	Alfredo Vilaja (San Martín)	3 Muñecos
12-07	L600	Andrés Carvallo (Don Torcuato)	3 Muñecos
13-07	2978	Gabriel de los Santos (Cap. Fed)	3 Muñecos
14-07	L600	Gerardo González (Luis Guillón)	3 Muñecos
14-07	L600	Lucas	Cartucho
17-07	L600	Rodrigo Pérez	3 Muñecos
18-07	L600	Pablo Mendoza (Burzaco)	3 Muñecos
19-07	1585	Gustavo Fernández (Avellaneda)	3 Muñecos
20-07	2362	Maximiliano Castro (San Isidro)	3 Muñecos
21-07	L600	Viviana (Hurlimgham)	Nenuco
21-07	7205	Santiago García (Haedo)	Cartucho
24-07	L600	Fernando Villegas	3 Muñecos
25-07	1578	Javier Fernández (Morón)	3 Muñecos
26-07	L600	Ezequiel Ramos Mejía (Florida)	3 Muñecos
27-07	L600	Andrés enimo (Burzaco)	3 Muñecos

Only For Nintendo

KILLER DAY

30 de Agosto

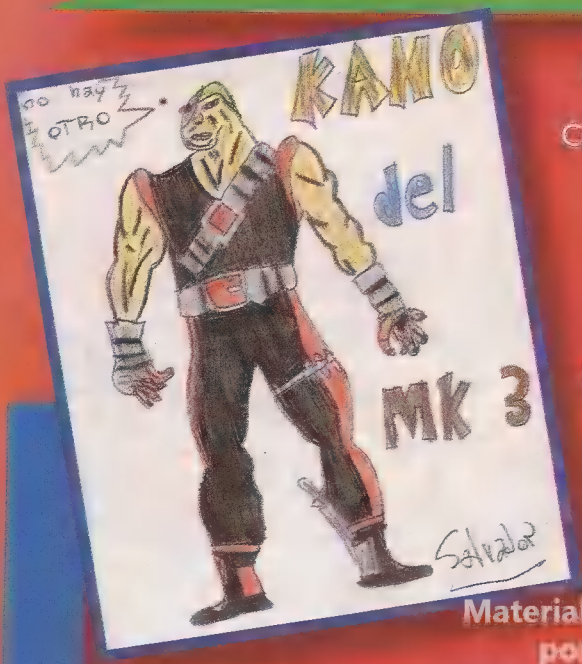
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB



AHORA PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

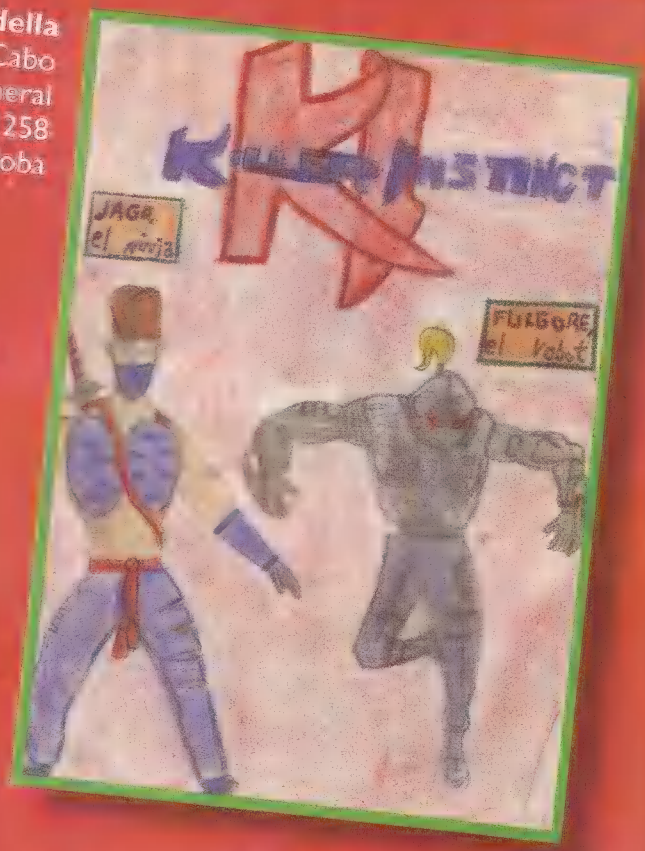
GRATIS

CON LA COMPRA DE LOS PRIMEROS 1000 CARTUCHOS NINTENDO TE REGALA UN CD CON LA BANDA ORIGINAL DE KILLER INSTINCT



Mauricio Gardella
10 años - Cabo Contreras, B. General Bustos 1258
Córdoba

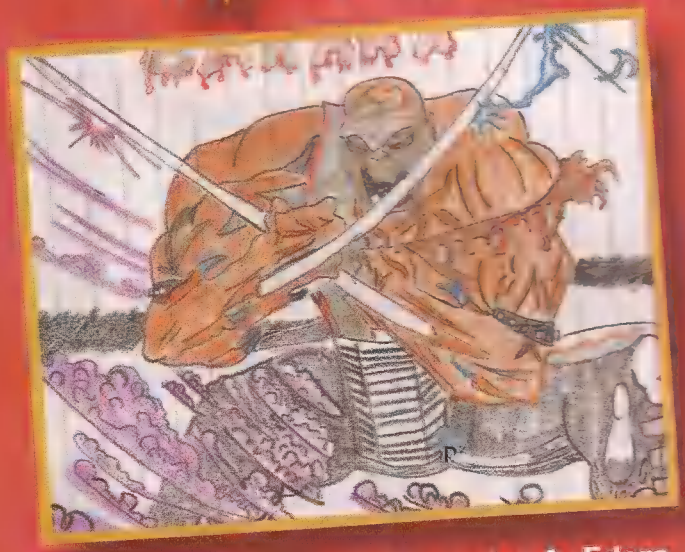
Salvador H. Cutrero
Sarmiento 184
Viedman
Río Negro



Material escaneado por: J7Kc para /TOPKIDSCLUB

LOS ARTISTAS

Seguimos recibiendo en nuestra redacción imágenes de los nuevos valores de la pintura argentina. Claro, muchos de nuestros lectores se preguntarán cuando les tocará a ellos aparecer en nuestras páginas y, de esta manera, iniciar una carrera de fama internacional. Paciencia: son muchas obras de arte y poco espacio del que disponemos. Con tiempo, todos tendrán su lugar... como los chicos que aparecen en este número de Top Kids.



Alejandro A. Edera
Salta 972- Godoy Cruz- Mendoza

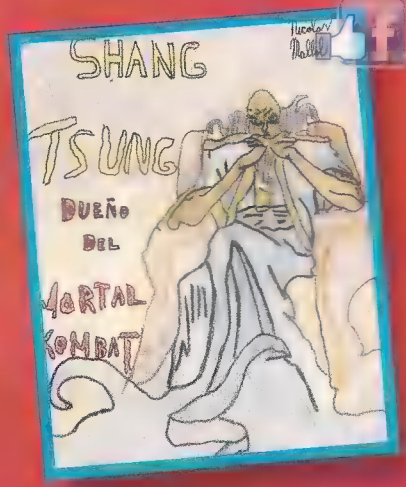
Patricia Saldivia
Parque Patricios. 14 años

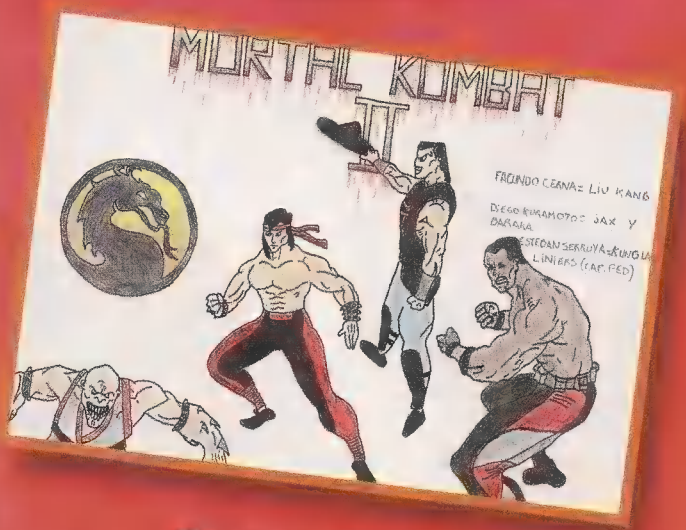
Hernán Massetti
G. Mendez 4006 - Vte. López - Bs. As.

Adolfo Martín Robles Brondino
(Córdoba - Cap)

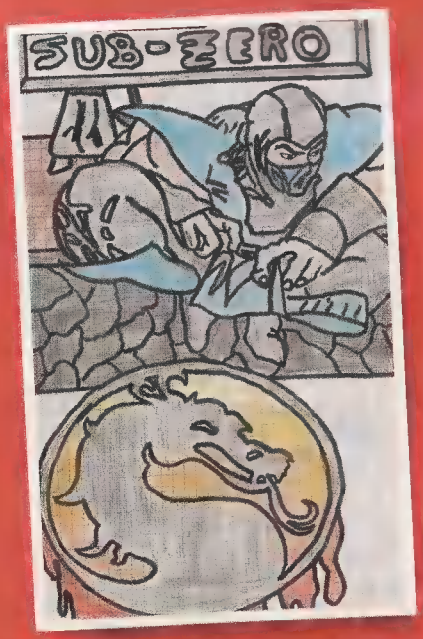
Material e
por:
para
/TOPKIDSCLUB

Nicolás Mallol
La Rioja 1389
Mar del Plata





Diego Kuramoto
Pje. Las Bases 289 - Cap. Fed.



Jonatan C. Arceguét
calle Paso- Moreno
Buenos Aires

Diseñando un Videojuego

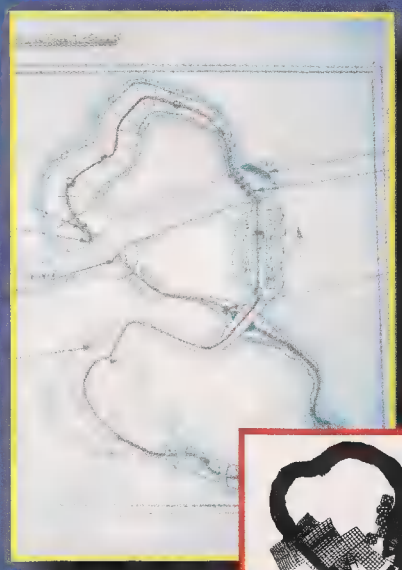
Material escaneado por: JTK para TOPKIDSCLUB

Como nunca antes, como nadie te lo mostró. De eso es de lo que se trata esta nota. Seguramente, ni siquiera conocés el juego, ya que todavía faltan meses para su lanzamiento.

Su nombre es Wipeout y va a ser uno de los mejores juegos de carreras que jamás hayas visto, con bueno (o incluso mejor) que los de los arcades. Está siendo programado por la compañía Psygnosis para el PlayStation, la nueva consola de 32 bits de Sony.

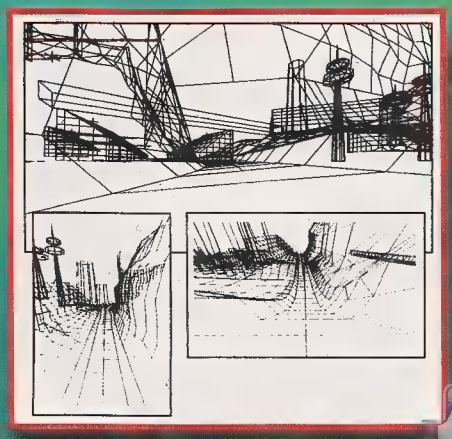
Al tiempo que se realizó la entrevista, el juego estaba terminado en un 40%, lo que quiere decir que la mayor parte de este se encontraba "en construcción" o sin terminar. Para darte un ejemplo, las pantallas que te mostramos en esta nota no son del juego en sí, ni están producidas por el PlayStation. Son en realidad una aproximación generada por computadora para tener idea de como se verá el juego.

Esto no quiere decir que prácticamente todo está sin terminar, ya que el juego se produce en pasos. Las imágenes fueron realizadas por computadora porque el programa principal que ejecuta las ordenes o instruciones para que el juego transcurra no está terminado. Sin embargo, todos los gráficos e imágenes (escenarios, naves, texturas, iluminación, etc) están terminados. Es más, los escenarios de este juego no son simples "escenarios" de dos dimensiones como en los juegos de aventuras: son en realidad pistas altamente detalladas y reales en tres dimensiones.



Las pistas primero se realizan en papel y luego se

pasan cuidadosamente a un programa de diseño por computadora llamado Softimage.



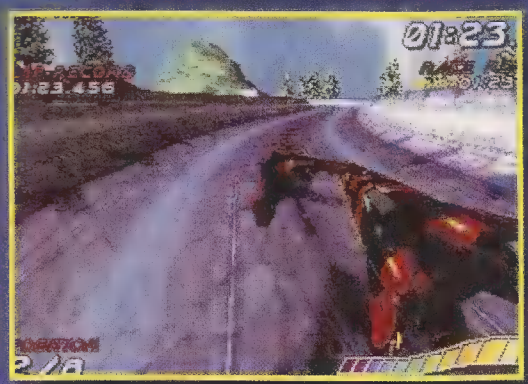
Los vistas "wireframe" son muy fáciles de generar por la computadora y sirven para dar una idea de como se verá la imagen cuando esté terminada.

El proceso para diseñar las naves que intervienen en el juego es bastante similar al del escenario, pero en vez de realizar un plano, se construye una maqueta y se la pinta y retoca para darle un aspecto real. Una vez terminada, se pasa digitalizadamente a la computadora, nuevamente al programa Softimage (de Microsoft). Dentro de la computadora, y en sucesivos pasos, la nave se va completando hasta producir el resultado deseado.

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Distintas formas de representar la nave. De arriba hacia abajo: un modelo "wireframe" del programa Softimage, otro modelo "wireframe" de como se verá en el Playstation, la nave con gráficos poligonales, la nave "renderizada" en computadoras Silicon Graphics y el modelo original (la maqueta).

Una vez que el juego esté terminado va a ser impresionante. Va a tener una velocidad pocas veces vistas y, por supuesto, unos gráficos increíbles. Este logro se debe a muchas cosas. Un juego como éste jamás podría ser realizado en una consola de 16 bits, tampoco podría haber sido diseñado sin programas de diseño como el Softimage y sin computadoras súper potentes y, mucho menos, sin un equipo de programadores que se esfuerce en realizar uno de los mejores juegos de la historia.



Ustedes no se dan una idea, ni siquiera remota, de la cantidad de cartas que diariamente recibimos aquí mismo, en la redacción de Top Kids. Son millones y nos pone re-contentos que se copen en escribirnos. Claro... habrá algunos que se deben sentir desencantados porque su carta no aparece y piensan que nos olvidamos, la tiramos o la archivamos sin siquiera leerla. Nada que ver... Es que son muchas las cartas y poco el espacio del cual disponemos. Por eso, todos aquellos que todavía no han visto su misiva en letra de molde le pedimos un poquito -un minitoque- de paciencia. Sin prisa pero sin pausa, nos iremos poniendo al día con ésta, una de las secciones más importantes de la revista. La sección en la que hablan ustedes.

Top Kids International

"...Meu nome é Alessandra. Tenho 14 e sou brasileira. A pouco tempo li algunas revistas Top Kids e achei muito interessante. Fiquei muito curiosa...". Tal como habrán podido adivinar, recibimos directamente desde Brasil la carta de nuestra lectora Alessandra de Almeida Queiroz, de la ciudad de Puerto Alegre. Ale quiere saber más acerca de todos los personajes del Mortal Kombat, principalmente de Scorpion y Johnny Cage. Lamentablemente, esos personajes ya han aparecido en nuestra revista y nuestra brazuka amiga se los perdió. Por eso, si algún otro lector quiere comunicarse con ella para, de esa forma, brindarle más información, aquí publicamos su dirección: Goncalves Dias 979 Ap.114, Bairro Menino Deus, Porto Alegre, RS, Brasil. Ah!!! Alessandra. Y desde aquí, también queremos agradecer tu carta por todas las cosas bonitas que nos decís. Obrigado. Y estás disculpada por escribirnos en portugués.

Top Kids International II

Miguel Espinoza, directamente desde Temucho, Chile, nos escribe para felicitarnos por la revista y declararse fanático de los comics del Mortal Kombat. Lamentablemente, todavía no podemos darte una respuesta sobre cómo conseguir los números atrasados en tu país. Tenenos un poquito de paciencia que estamos en pleno proceso de averiguación.

Aplausos y abucheos de Martín Sebastián Smoly, de Mar del Plata

Sí. Tenés razón en muchas de las críticas que nos hacés. Claro, como vos decís en tu carta, son errores involuntarios. Estamos poniendo lo mejor de nosotros para tratar de mejorar así que sólo nos resta pedirte disculpas. Gracias en lo que respecta al adjetivo de "estupenda" con que calificás nuestra revista. En cuanto a las credenciales, también te pedimos paciencia aunque, te aclaramos, no son necesarias para participar en nuestros sorteos.

Maximiliano Pellegrino y sus viejos "re-masas"

Genial tu carta, Maxi. Te decimos lo mismo que a Martín en lo que se refiere a las credenciales. En cuanto al agradecimiento por la oportunidad que te damos para conectarte con nosotros, demás está decirte que los agradecidos, en tal caso, somos todos los que hacemos Top Kids. Bueno, ahora, vamos a cumplir con tu pedido. Llamá a tus viejos que ahí va. Un saludo para Claudia que es re-piola y otro para Pedro que es un poco pesado pero que Maxi, su hijo, los re-re-re-re-requiere mucho.

Damián de Banfield es un maestro.

Nos pone muy contentos que a partir de los trucos que aprendés por medio de la revista, puedas en-

Material escaneado por TKc para TOP KIDS CLUB

señarles a los demás como ganarle a las máquinas. Gracias por la felicitación por los 300 programas de tele y por tus deseos de que ganemos muchos Martín Fierro. Y, también gracias por los consejos que, prometemos, serán tenidos en cuenta.

Franco Mirabal y un pedido al Profesor

Son muchas las felicitaciones que nos envía nuestro amigo tucumano. Gracias por todas y cada una de ellas. En cuanto a tu pedido sobre más información sobre el Ultra 64, prometemos pasar tus inquietudes a nuestros especialistas. En lo que se refiere al profesor Maquiavello, lo reproducimos tal cual: "Que el Profesor no se agrande porque sino le va a ir mal... Pero... ¡es un genio!!".

María Soledad Herrera de Adrogué: llegó tu turno.

Tenés razón en todo lo que decís en tu carta y agrdecemos tu comprensión. Es cierto: son muchísimas las cartas y muchísimos los llamados. De a poco, tratamos de complacer a todos como en esta oportunidad en que vos fuiste la afortunada. Sobre los que dicen que la revista y el programa son exclusivamente para chicos... En fin... no creemos que sea para tanto y, por otro lado, no creemos que seas tan de madera como te describís cuando llega el momento de aprender fatalities, combos y friendships. De ninguna manera provocaste bostezos con tu carta pero, como podrás, comprender, debimos "mutilarla"por razones de espacio. De todos modos, muchas gracias y los saludos están todos mandados, como se dice en la tele.

Canjes y trueques

Guillermo Grotz de Ciudad Evita

Nuestro lector ofrece los siguientes juegos de Super Nintendo: Batman return, Magical Quest (Mickey Mouse) Goal! II y Aliens Vs. Predator. A cambio, desea obtener cualquiera de estos juegos de Super Nintendo que él no posee: Bart's Nightmare, Super Star Wars II, Bubsy o Robocop vs. Terminator. Los interesados pueden escribir a El Esporal 4180 (1778), Ciudad Evita, Pcia. de Buenos Aires especificando, claro, que game desean canjear.

Valentino Zampa de Ensenada

Afirma que desea canjear el Mega con los juegos sonic I, Mortal Kombat II, Animaniac y Tinny Zom y, también el Sega CD con los siguientes juegos: el FIFA CD y el Sherlock Holmes y el 32 X con Virtua Racing. Todo esto, lo canjea por un 3 DO sin juego. Aquellos que deseen aprovechar la oferta pueden escribir a Sarmiento 791 (1925) Ensenada, Pcia. de Buenos Aires.

Buscando en nuestros archivos de información clasificada, hemos encontrado algunos videos de una exposición similar al E3, relizada el 22 de Junio de 1994. En ella, nuestros enviados especiales, Nicolás, Cristian y Jorge, han podido tomar muchísima información sobre todo lo referido al video game, y en una de las notas, entrevistaron al grandioso Shigeru Miyamoto.

NOTICIAS
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Pero... ¿quién es Shigeru Miyamoto? Pues bien: se trata del mejor diseñador de personajes y juegos de video en el mundo. Su imaginación va más allá de lo real, y su carrera es como leer un Top Ten de video games: Donkey Kong, Super Mario Bros., Star Fox, Super Metroid, Super Mario Kart, F-Zero, Pilotwings, y muchísimos otros más. Las que siguen, son algunas de las mejores preguntas realizadas por nuestro equipo en aquella oportunidad:

ENTREVISTA A SHIGERU MIYAMOTO

Top Kids: ¿Cuales fueron tus mayores logros hablando de juegos y personajes?

Shigeru: Mi carrera comenzó con la creación de mi primer personaje, que seguramente ustedes ya conocen, Donkey Kong. Este revolucionario gorila, que debutó en 1981 en el juego Donkey Kong Arcade, tuvo la fuerza de atraer a muchísima audiencia consagrándose como un clásico del video game. Gracias a eso, hoy hace su reaparición con el super hit del 16-bit, el Donkey Kong Country.

T. K.: ¿Y qué nos podés decir de Mario? ¿Por qué sus juegos tienen tanta repercusión?

Shigeru: Mario fue y es el personaje más famoso y querido del video game y sus juegos batieron récords de venta. Esto se debe a que estos games fueron pensados para que el jugador no se aburra de ellos; para que juegue y juegue sin aburrirse. Yo le doy mucha importancia a los secretos implementados en mis juegos. De esta manera, el jugador puede hacer muchas otras cosas aparte del curso principal del mismo, y cuando encuentra algo que nunca ha visto antes, siente una gran satisfacción.

T.K.: ¿Qué emociones debe sentir el jugador con respecto al personaje que controla en su juego?

Shigeru: A mi criterio, el jugador es libre de sentir lo que quiera. Nosotros somos los que debemos provocar esas sensaciones en los jugadores. Por ejemplo: imaginá el estado de la mente de un niño al entrar solo en una oscura caverna.....En ese momento, el pequeño debe sentir la brisa fría que corre a través de la cueva y debe elegir por sí mismo que deberá hacer. Todo este conjunto de elementos creará para el niño un momento emocionante.

T. K.: ¿Qué es, para vos, un video game?

Shigeru: Existen muchas cosas que la gente desearía experimentar en la vida real pero no las puede hacer poque dichas aventuras están siempre asociadas al peligro. Lo más importante de un video game es que se trata de una aventura interactiva que te introduce en mundos fantásticos sin arriesgar tu vida. Es como hacer las cosas que uno no puede llevar a cabo en la vida real.

T.K.: Ya que Mario tuvo tanto éxito...¿no pensaron en hacer un nuevo juego con él como protagonista o ahora sólo se dedican a Donkey?

Shigeru: De ninguna manera. Donkey Kong hizo una espectacular reaparición, pero sin intenciones de despojar a Mario de su intocable primer puesto. La línea de juegos de Mario ha revolucionado el mercado del video game, logrando en 1993 la increí-

Mario, el personaje más exitoso del mundo del videogame junto a Yoshi, quienes protagonizan el Súper Mario World II.

Donkey Kong, la primer genialidad de Shigeru

ble suma de 100 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Todos los chicos que han tenido la oportunidad de probar alguno de sus juegos, seguramente habrán quedado satisfechos con la diversión y entretenimiento que ofrecen. Por eso, siempre que se anuncia un nuevo título protagonizado por este personaje, todos anotan en sus calendarios la fecha de lanzamiento, pensando en los nuevos momentos de diversión y aventuras que pasarán junto a su querido personaje Mario.

Debido a este fenómeno y en conmemoración del décimo aniversario de Mario, hemos decidido sumar otro título más a la extensa librería de juegos de él. Saldrá el próximo octubre, y su nombre es Yoshi´s Island: Super Mario World 2. Como su nombre lo indica, el personaje principal es Yoshi, y te puedo asegurar que es el juego más divertido que haya visto antes. Con 16 megas de memoria, también tiene incorporado el FX chip 2 que permite hacer una mayor cantidad de efectos visuales y acelerar más la velocidad del juego. A cada paso que se da en este game, encontrarás un nuevo efecto de escala, rotación, taransparencia, manipulación de polígonos, jefes y enemigos gigantes, y gráficos espectaculares.

Acordate, en octubre estará a tu alcance uno de los mejores juegos a lanzar en esta segunda mitad de 1995. Esto es solamente un breve adelanto, así que cuando tengamos más información sobre este espectáculo, te la daremos lo antes posible.

Uno de los más famosos personajes de Shigeru: Samus Aran, la heroína del Super Metroid.

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades e informaciones de los videojuegos están en esta sección.

NUEVA CONSOLA DE SEGA

En realidad no es completamente nueva, pero se trata de una consola portátil. Su nombre es Nomad y es una versión "para llevar adonde sea" del Mega. Será lanzada a principios de 1996 a un precio de U$S 150 en los EE.UU.

Este equipo podrá usar cualquier juego en cartucho del Mega y será muy parecido en su diseño y forma de usar que el Game Gear (la consola portátil de 8 bits de Sega).

El Game Gear

GEORGE LUCAS EN EL ULTRA 64

En realidad no va a ser él, sino una de sus grandes producciones. Nintendo está en tratativas para que se produzca uno o más juegos de Star Wars para esta consola, pero el problema es que Nintendo quiere que el juego se realice en exclusiva para el Ultra 64, con lo que ninguna otra compañía podría tenerlo. LucasArts no está del todo segura, pero está maravillada con el U64. Si se realiza este trato, en menos de un año veremos el mejor juego de Star Wars que jamas nadie se haya imaginado.

Uno de los juegos de StarWars para el SNES. Muy pronto se lanzarán tres películas nuevas y con estas (posiblemente) juegos para el Ultra 64.

CORTITAS:

✔ Sega está en tratativas con Electronic Arts para poder usar en sus Arcades la tecnología del M2, un "accesorio" que hace al 3DO la consola mas potente del planeta en estos momentos.

✔ Dentro de poco tiempo se lanzará el Virtua Fighter 3 para los Arcades. La versión para Saturn ya comenzó a programarse.

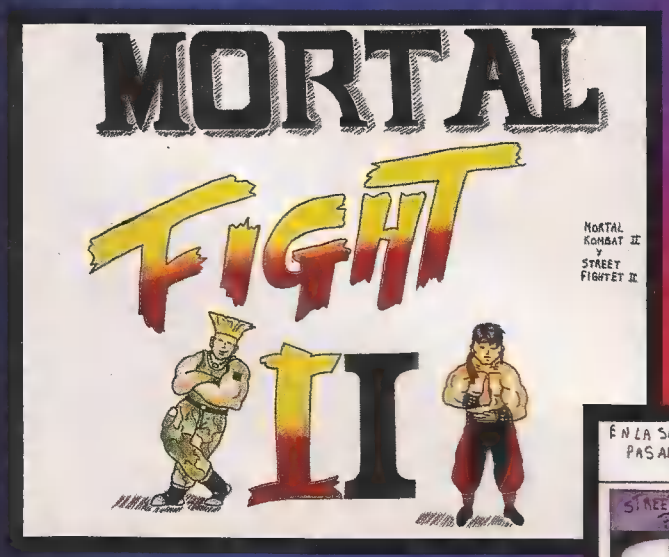
✔ Uno de los jugadores ocultos del MK III: Smoke. Al poner un simple truco en la pantalla de los símbolos se lo puede controlar.

✔ Como ya muchos sabrán, el game Star Fox 2 para Super Nintendo fue cancelado. Por su parte, otro game de Star Fox está siendo programado para el Ultra 64.

✔ Sega está programando un nuevo juego de Sonic: Virtua Sonic.

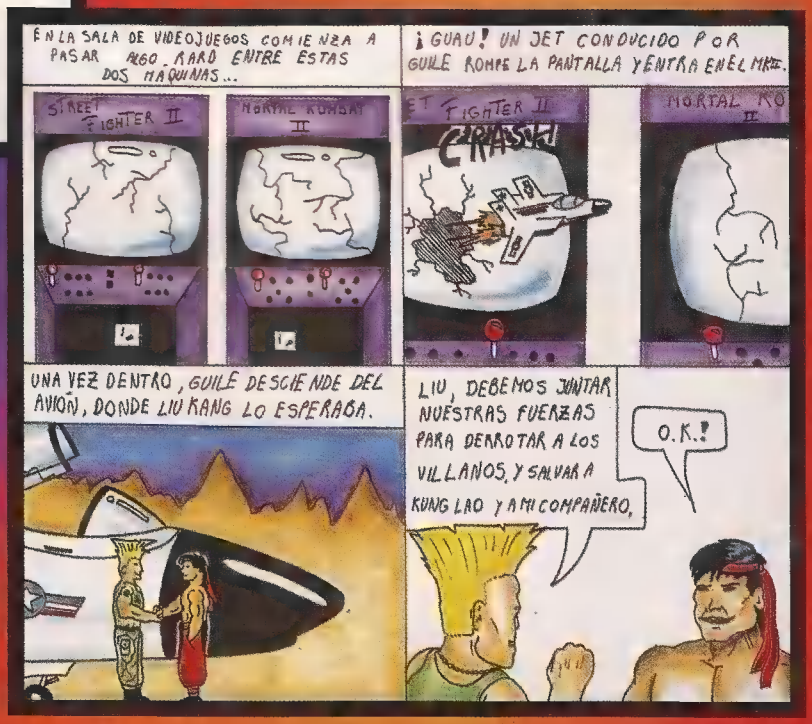
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Francisco Etchart

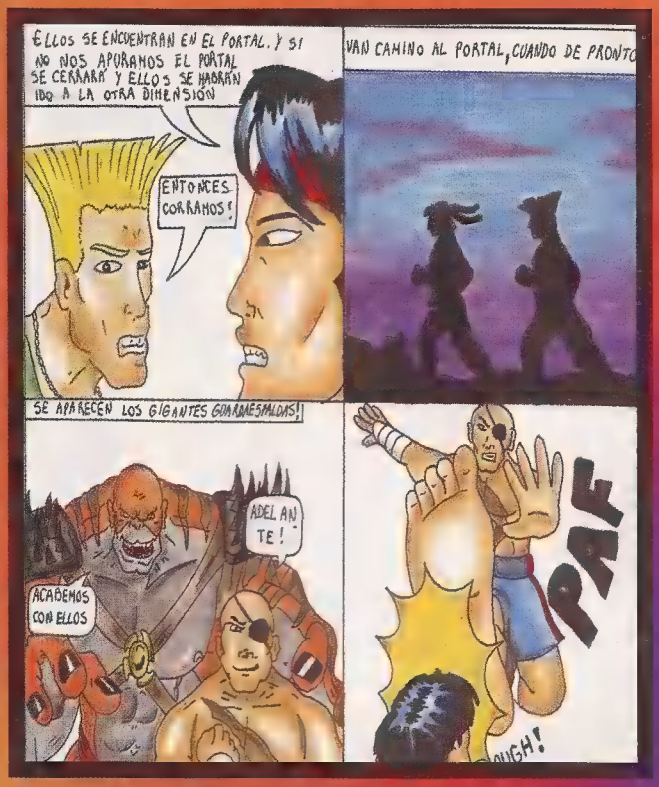


Como todos los meses, la elección del comic nos resultó dificilísima. Son tantos y tan buenos los que nos llegan mes a mes, que hasta "el jurado de notables" se ve en dificultades a la hora de elegir la historieta que ocupará estas dos páginas.

Es que tanto los guiones como los dibujos que nos llegan son tan buenos que nos parece injusto elegir uno sobre otro. Finalmente, es el azar el que decide porque a nosotros nos resulta imposible. Basta de prólogos.... Con ustedes, el comic del mes.



Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIPSCLUB



COMICS

erase una vez

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLU

Sí. Lo sabemos. Para algunos, leer es un plomo y, hasta esta sección, debería desaparecer de la faz de Top Kids y de toda la Tierra.

Pero para otros, no lo es tanto. Lentamente, descubren el placer de sentarse, libro en mano, y descubrir mundos desconocidos, planetas lejanos, personajes rarísimos... todo eso, sin moverse de su casa y recorriendo las páginas de un libro. A veces, no sólo tenemos la oportunidad de descubrir héroes producto de la imaginación febril de algún escritor.A veces, las páginas de un libro nos acercan historias reales que, como se dice habitualmente, superan toda ficción.

BIOGRA... ¿QUÉ?

Se dice de estos libros que responden al nombre de biografías. Más sencillo: narran la vida de algunas personas que viven -o vivieron- aquí mismo, en el planeta Tierra.

La palabra, de por sí, suena plomo. ¿Por qué? Porque todas las veces que hablamos de biografías las asociamos con los próceres o con personas que nos parecen lejanas o nos interesan demasiado.

Sin embargo, la asociación es errónea. Hay biografías de los más disímiles personajes. Desde los próceres -que ya mencionamos anteriormente- hasta los músicos de rock.

Y es aquí a donde queríamos llegar. Si querés romper el mito o la creencia de que "todas las biografías son densas por regla general y matemática", podés comenzar con el género leyendo alguna biografía de tu músico preferido.

¿Opciones? ... Hay muchísimas. Desde la biogafía de Tanguito -sí, el de la película Tango Feroz y sobre la cual se basó dicho filme- hasta alguna de las tantas que se han escrito sobre los Rolling Stones. Desde la biografía de Luca Prodan hasta la de Elvis Presley, el rey del rock & roll.

AVENTURAS REALES

...En cuanto empieces, no las vas a poder dejar. Porque, por lo general, se trata de vidas de películas. Vidas donde no podés distinguir lo real de la ficción. Y aquí está lo curioso: nada es ficción...todo es realidad... Aunque usted no lo crea.

PARTE I

Materiales
por
para
/TOPKIDSCLUB

MORTAL KOMBAT U.S. SPECIAL FORCE 1. 1995. 1992 MORTAL KOMBAT ® ES UNA MARCA DE MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. PUBLICADO BAJO LICENCIA DE MALIBU COMICS

EL AROMA DE LA BRISA SALOBRE DEL OCÉANO ES APENAS PERCEPTIBLE PARA ESTE GRUPO DE HOMBRES ANSIOSOS.

¡APURENSE! NO TENEMOS TODA LA NOCHE!

Material extraído por Liko para TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKC para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado
por
para
TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para F/TOPNIDSCLUB

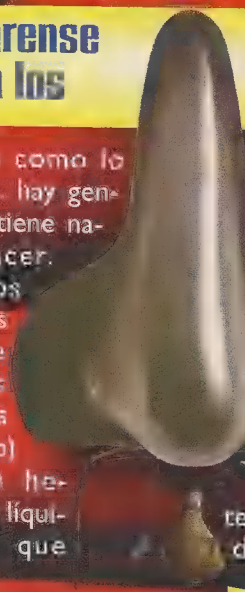
se viene LO ULTIMO

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDS

Cigarrillos "Muerte"

No sabemos cuando arribarán a la Argentina. Pero lo cierto es que los cigarrillos Death (muerte) causan sensación en diferentes lugares donde se venden normalmente. ¿Por qué? Bueno, en primer lugar porque aquellos que diseñaron su envase son, ante todo, muy sinceros. En la marquilla puede leerse -y no en letra diminuta como hacen habitualmente las diferentes tabacaleras- el siguiente mensaje: "Los cigarrillos causan adicción y debilitan. Si no fumás, no empieces a fumar". Como si esto fuera poco, la Enlightened Tobacco Company (compañía tabacalera iluminada, literalmente) dona un 10 por ciento de sus ganancias a la investigación contra el cáncer. En fin...

Preparense para los caramelos Moco



Sí, tal cual como lo leyeron. Y... hay gente que no tiene nada que hacer. Suponemos que ellos son los que crearon los caramelos Snot (moco) que están hechos de un líquido dulce que emana de una nariz de plástico, con sólo apretarla. Los hay de cuatro sabores (cola azul oscuro, chicle rosado, limonada y verde manzana) y podés probarlos si tenés estómago y no te dan asco.

Para el día de la madre

.. Y si, se acerca octubre y, como todos los años, tenemos que pensar que le regalamos a nuestra santa (¿santa?) madre. Lo cierto es que las fábricas de electrodomésticos comienzan, durante el mes de marras, con impresionantes campañas donde nos tratan de convencer de que una batidora, una aspiradora o una licuadora (entre otros productos) son los mejores para mamá. Pero claro, uno debe tener en cuenta (sobre todo, si no queremos obtener una mala cara por parte de "ma") que ellas quieren hacer lo menos posible. A tal efecto, quizás la cafetera que a continuación te mostramos sea una solución. La Breakfast Express BE 900 -tal su nombre- es una cafetera eléctrica pensada para los que viven solos y tienen poco tiempo. Sucede que la máquina hace, simultáneamente, 4 tazas de café, cocina dos huevos fritos y, por último, tuesta dos rebanadas de pan. Todo esto... ¡en minutos!!!. Claro, la máquina resulta ideal para los que viven solos y para madres que desean unas merecidas vacaciones.

DELIRADO

Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

por el Profesor
Mauricio Aarón Maquiavello

Un llamado a la solidaridad

Señoras y señores: escribo estas líneas como un verdadero "llamado a la solidaridad". El director de esta revista me tiene podrido: me apura con los cierres de la revista, intenta decirme lo que tengo que escribir y, para colmo, amenaza con echarme. Sí, tal como lo leen. Como soy un hombre brillante, inteligente y sobre todo, paciente, hago oídos sordos a sus constante reclamos que, como todos los lectores saben, obedecen pura y exclusivamente a los celos que ese señor experimenta cada vez que lee las cartas que llegan a la redacción y que reconocen a esta columna como lo mejor de Top Kids. Claro: no es el único motivo por el cual el señor (?) director se encuentra preso de un ataque de celos. Sucede que la persona que rige los destinos de esta revista, monta en cólera cada vez que una carta perfumada arriba vía correo a la redacción dirigida -como no podía ser de otra manera- a mi persona. Este y no los otros que el menciona, es el verdadero motivo de sus persistentes amenazas que, por supuesto, dicho señor jamás se atreverá a llevar a cabo debido a que teme el movimiento masivo de lectores que acudirá en mi defensa. Ese es mi llamado a la solidaridad: defiéndanme de las garras de este señor que, por celos, pretende despojarme de este lugar que es, ni más ni menos, el preferido de todos los lectores.

FUTUROMETRO

Arias: esta primavera se viene con todo.... de lo bueno y de lo no tan bueno. Por ejemplo: en el colegio todo marchará como si supieras. En cambio, en lo que se refiere a lo sentimental, recibirás varias cortadas de rostro al más puro estilo "scarefac". Tomatelo con calma.

Tauro: la canceriana que estás persiguiendo está en otra, totalmente. En cuanto al cole, todo marcha sobre ruedas. Los viejos se portan inesperadamente bien durante todo el mes. Es más: probablemente recibirás un regalo sorpresa.

Géminis: matemática será la materia que te complicará la vida durante todo el mes. Las posibilidades de un segundo romance -al más puro estilo mexicano- son altísimas. En cuanto a las salidas, serán de lo mejor: los astros auguran muchísima diversión.

Cáncer: la primavera augura reconciliaciones. Sí, tal como lo leíste: los que se han separado durante el invierno se volverán a encontrar bajo el tibio sol primaveral. En cuanto al cole, las cosas no están ni mal ni bien: continúan iguales. Claro, no tenés que dormirte.

Leo: ¡Sí! Levantarás las materias que tenías bajas... aunque parezca un milagro. El tema padres se agudizará durante este mes: se encontrarán súper atentos y no va a ser fácil pasarlos... si esas son tus oscuras intenciones.

Virgo: atentos con las salidas. Lo más recomendable es el cine, dejando lo más excitante para el mes que viene. Una profesora que no te banca intentará este mes amargarte la vida. Tenés todas las posibilidades de arruinar sus maléficos planes.

Libra: los equilibrados librianos dejarán de lado su natural sentido de la diplomacia: un amigo sagitariano lo sacará de quicio. Totalmente. La consigna del mes para todos los nacidos bajo el signo de libra será: "ante todo, mucha calma".

Escorpio: los inefables escorpianos tendrán un mes excelente. Estarán de buen humor durante aproximadamente los 30 días de setiembre lo cual bate todo un récord para estos exponentes del zodíaco.

Sagitario: será el mes de las sorpresas: regalos inesperados, plata que aparece mágicamente en bolsillos de ropa que hace mucho que no usaban. Por supuesto: el dinero viene joya. ¿El cole? Una maravilla.

Capricornio: los niñitos de este signo inaugurarán la primavera de la mejor manera: con una chica con la cual parecía todo estaba perdido. Como contrapartida, las cosas no van a estar de lo mejor a nivel escolar. Pero bueno, todo mejora el mes que viene.

Acuario: los estimados acuarianos harán gala de sus pocas pulgas cuando alguien los moleste -un profesor, por ejemplo- con preguntas reiterativas. Lo mejor sería que se armen de paciencia cuando los joroben durante la clase.

Piscis: setiembre pinta genial. Está todo pero todo bien. En la escuela no hay exámenes molestos, con los amigos reina la paz y la armonía y hasta aparece la posibilidad de un fin de semana en el mar o en el campo. En fin: el mundo es, para ustedes, maravilloso.

GAMES

Aldope

Material escaneado por JTC para TOPKIDSCLUB

Sopita de Mortal Kombat

N	K	H	Y	R	O	A	L	G	N	U	K	F	E
J	I	T	V	U	L	O	J	A	D	E	B	I	S
U	M	K	S	H	A	Y	P	R	W	Q	C	O	N
K	A	I	T	S	M	O	K	E	E	K	H	A	S
I	Y	L	L	A	C	P	I	D	R	N	G	Y	K
T	I	J	L	E	N	O	A	U	G	C	N	S	T
A	O	S	U	E	E	L	R	B	K	A	U	Ñ	O
N	T	R	D	H	B	N	R	P	A	E	S	E	R
A	S	Y	G	A	Q	I	A	E	I	A	T	W	A
F	A	D	Y	M	U	M	L	T	R	O	G	A	T
R	A	N	O	R	O	G	I	E	S	T	N	K	N
K	O	S	P	U	T	R	A	K	A	R	A	B	I
S	M	U	L	G	H	Y	N	I	O	T	H	S	K
Q	N	H	A	K	O	A	H	S	A	U	S	Y	B

Lo sabemos: sos un fanático del Mortal Kombat y, a tal efecto -y para comprobar, también cuán fana sos- preparamos esta interesante sopa de letras que esconde los nombres de 13 personajes de este apasionante game. Si te perdiste o no encontrás alguno -cosa harto probable- podés consultar la solución dando vuelta la revista. Exitos.

Datos inútiles

✦ Un error muy común cuando hablamos es decir "portorriqueño" al oriundo del país centroamericano de Puerto Rico. Error. En realidad, el nativo de Puerto Rico es "puertorriqueño". Como verán, todos los días, se aprende algo nuevo.

✦ Hacia el año 1500 a de Cristo se creó uno de los primeros zoológicos del mundo. La iniciativa correspondió a la reina egipcia Hatsepsut y en su zoo privado tenía monos, jirafas y leopardos.

✦ Seguro que conocés a Betty Boop, la más diosa de todas las diosas de los dibujos animados. Lo que estamos seguros que no sabés es que Betty Boop fue creada por los dibujantes Max y Dave Fleischer imagen y semejanza de una mujer de carne y hueso: la cantante Helen Kane.

✦ Hasta que el inglés Jack Broughton inventó, en 1743, los guantes de boxeo, las peleas se llevaban a cabo a puntazos y podían incluir patadas, golpes bajos y hasta algún embate con elementos contundentes. No había reglas de ningún tipo ni, tampoco, límites de tiempo. Hasta que Broughton creó los guantes y con ellos, el primer reglamento del box.

✦ La tele que hoy populariza a los Simpson convirtió en ídolo, allá por 1930, al famoso Gato Félix. En efecto: el minino fue la primera imagen que se hizo popular a través de la televisión norteamericana ya que figuraba en la primera placa de la cadena NBC.

✦ Para atraer a las abejas -su plato preferido-, el escarabajo tigre emana un aroma muy similar al de las rosas provocando que los laboriosos insectos caigan prácticamente rendidos a sus pies. Lo que se dice, una atracción fatal.

Los Coleccionistas

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Marquillas y latitas son las protagonistas de la página de hoy de "Los coleccionistas". Patricio Maguire y Ariel Franco son los que -primero en sociedad y después por separado- comenzaron con este hobby que, de a poquito, se les convirtió en una pasión.

Cuatro años atrás, dos amigos del barrio de Palermo comenzaron -un poco por aburrimiento y otro poco por el escaso dinero del cual disponían- con este asunto de juntar latas y marquillas.

Todo empezó por las calles del barrio, cuentan Patricio (14) y Ariel (16), buscando latitas y atados vacíos de cigarrillos. "No importaba qu las marquillas estuvieran mojadas, sucias o rotas. Nosotros las despegábamos, las secábamos con la plancha y las volvíamos a pegar con cola", explican a dúo. Después, amigos y familia comenzaron a colaborar con la tarea, como siempre sucede en estos casos. Con dichos aportes, la colección se agrandó de tal manera que tuvieron que dividirla. Fue entonces cuando sobrevino "la tragedia". El pobre Ariel llegó un día a su casa y, cuando se cruzó con el camión de la basura, no supuso ni intuyó que el trasporte recolector llevaba gran parte de las marquillas tan afanosamente buscadas. Es que el papá de Ariel -presa de un ataque de limpieza general, como suele ocurrirles a los padres una vez por año- tiró cajas y cajitas, acabando con una parte de la colección. Las latas, por otro lado, sobrevivieron por completo de la misma manera que aquellas marquillas custodiadas en la casa de Pato.

A pesar de los contratiempos, la colección sigue siendo numerosa y con algunos "ejemplares" únicos. Como la latita gris de Ariel -con un hombre de barba blanca y pipa tomando cerveza- que, según averiguaciones hechas por nuestro coleccionista, "no la tiene nadie". Patricio, por su parte, adora un atado de cigarrillos "made in USA" que tiene la particularidad de abrirse como una cajita de fósforos.

Nuestros coleccionistas se encuentran, actualmente, preocupados por toda esta cuestión del cuidado del medioambiente y, según confiesan, están estudiando seriamente la posibilidad de adherir a alguna de las campañas de reciclaje de latas. Claro, entregarán sólo aquellas que se consiguen fácilmente. En cuanto a las marquillas, Ariel está pensando en pedirle a Pato lo que queda de la colección para -nada más y nada menos- que empapelar su cuarto.

Tanto Patricio como Ariel coinciden en que cuando ellos comenzaron con la colección "era como una moda. Parecía que los fabricantes de cualquiera de los dos productos se preocupaban más de vender los envases o etiquetas que el contenido". En otras palabras, todo era -y sigue siendo- una cuestión de marcketing.

Ariel y Pato con parte de su colección.

Si querés contarnos qué coleccionás, escribinos con todos tus datos y sobre tu hobby a Felipe Vallese 1558 (1406), Capital Federal.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

El mes que viene...

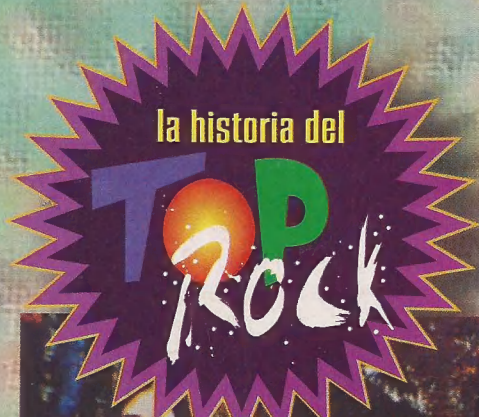
La columna del profesor Maquiavello

Nuestro inefable columnista continúa despertando odios y amores entre nuestros lectores.
Es que el polémico Mauricio Maquiavello insiste en que sus líneas son las más leídas de la revista y que si él no se dignara a estampar su firma en las páginas de Top Kids, nuestras ventas caerían inexorablemente. En fin... Mauricio, promete importantes revelaciones para el próximo número. Leer es enterarse.

Mortífera... Letal... Jade es quizás la más peligrosa de las guerreras del Mortal Kombat. Y la aureola de misterio que la rodea, la convierte en uno de los más enigmáticos personajes del Kombate más apasionante de los últimos tiempos. Jade, la luchadora del misterio, será presentada en sociedad en nuestro próximo número de Top Kids.

Todos los trucos todos

Siguen lloviendo las cartas pidiendo trucos de los games más nuevos y de aquellos que ya llevan un tiempito. Nuestros expertos, como siempre, atienden todas tus consultas y te facilitarán los trucos que vos pediste en la sección especial de Top Tricks.



Se vienen Los Ramones. Claro, aprovechando su visita a Buenos Aires -antes de la separación definitiva del grupo- te contamos todo lo que querías saber de una de las bandas más provocativas de los últimos tiempos. Por supuesto, en nuestras páginas de Top Rock.

Qué hacer durante el mes entrante? Mandarte con la mujer que te vuelve loco, o quedarte cool esperando que llegue una nueva y mejor oportunidad. Qué hacer con el cole? Confiarte a los dioses para la próxima prueba de matemática o sumergirte a estudiar durante varias noches en tu habitación. Todas las respuestas del futuro te las da el futurómetro.

PERSONAJES
GOLPES
TÉCNICAS
Comic
MORTAL KOMBAT
I·II·III
LOS ULTIMOS TRUCOS

Material Escaneado
por: JTKc
para
JTKPKDS CLUB

Colección de figuritas MORTAL KOMBAT

Autoadhesivas y redondas con un album a todo color

Avances de la PELÍCULA y del Mortal Kombat III

TODO MORTAL KOMBAT

Ya están en tu kiosco

CROMAQ

Derechos exclusivos de Editorial Newco S.A. © 1995 Midway Manufacturing Company.

DALE GAS
Nintendo
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Nintendo
Nintendo GAME BOY
PLAY